ODLIČNA KUPČIJA: REVIJA + DVD ODSLEJ KAR 33% CENEJE!

DVD + REVIJA 3,99€!

OPREMA / IGRE / NOVICE / ZABAVA

PCFormat®

ŠTEVILKA 68 OKTOBER

VOJNA SISTEMOV

LINUX : VISTA

Pogledali smo pet popularnih različic sistema Linux in jih primerjali z Visto

LETO 2008 BO DOBRO IGRIČARSKO LETO. PREPRIČAJTE SE SAMI!

Poročilo z igričarskega sejma v Leipzigu

Trdi diski

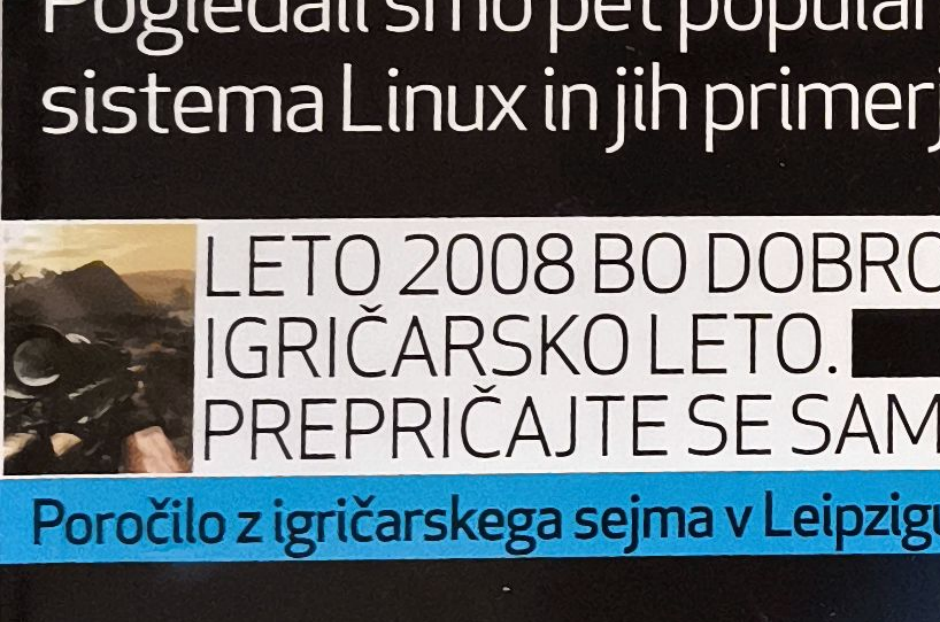
12 najnovejših na velikem testu

PLUS!

Knjige za 21. stoletje

Intervju: Clive Sinclair

Računalniške inovacije



Nove igre

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE

UGODNA CENA

DELAVNICE

17 STRANI NASVETOV

- OBVLADAJTE BIOS
- NASVETI ZA VISTO
- IGRE V LINUXU

Poštnina plačana pri pošti 2102

VideoToP

OKTOBER 2007 / 68 / 3.99€

9 771580 819009

Harvey Norman

NAKUP SE OBRESTUJE!

Svetujemo vam ob nakupu, nudimo vso tehnično podporo in pomoč pri uporabi, ter vam zagotavljamo najboljše cene!

HARVEY NORMAN • CENOVNA OBLJUBA

Harvey Norman

Če najdete ugodnejšo oglaševano ceno jo bomo mi prekosili!*

100%

vam vrnemo razliko v ceni!

Vse informacije dobite v trgovini Harvey Norman v Ljubljani in Kopru!

Harvey Norman

TEHNIČNA PODPORA

CENOVNA OBLJUBA

1. Če kupec v 14 dneh od nakupa izdelka v trgovinah Harvey Norman predloži v trgovini Harvey Norman kopijo oglasa, ki je bil javno predvajan preko radijskih ali televizijskih programov ali objavljen v lokalnem časopisju ali v oglasni pošti s strani lokalnega konkurenta Harvey Norman v roku 14 dni po nakupu, s katerim je konkurent ponudil nepogojno in takojšno dobavo identičnega izdelka javnosti ("konkurenčni izdelek") v zgoraj navedem roku za nepogojno določeno oglaševano gotovinsko ceno ("konkurenčna cena"), ki je nižja od cene, ki jo je potrošnik plačal za predmetni izdelek po odštetju vseh popustov in rabatov ("Harvey Norman cena"), potem bo Harvey Norman izplačal kupcu znesek razlike med konkurenčno ceno in Harvey Norman ceno.

2. Ponudba ne velja: (a) več kot enkrat glede na predmetni nakup; ali (b) za ponudbe prek interneta; ali (c) če je bila konkurenčna cena določena pogojno, ali ob upoštevanju kakršnegakoli zneska oziroma je del promocij v zvezi s financiranjem, montažo, dostavo, rabati, klavzulo o vrnitvi denarja, brezplačnimi ali bonusnimi ponudbami, prodajnimi popusti, razprodajami zalog ali količinsko omejenimi promocijami; ali (d) če kupec ne more z razumno zadovoljivo mero dokazati Harvey Normanu da bi konkurent lahko (v zgoraj navedenem roku) (na dan predmetnega nakupa) dejansko dobavil konkurenčni izdelek Harvey Normanu iz svoje zaloge in ga izročil v svojih prodajnih prostorih.

•LJUBLJANA•LETALIŠKA 3D•TEL.: 01 585 5000•KOPER•ANKARANSKA C. 3C•TEL.: 05 6100 100•
•PON.-PET.: od 9.-21. URE, SOB.: od 9.-20. URE•www.harveynorman.si•

Toshiba priporoča Windows® XP Professional.

Zmogljivost za zahtevne uporabnike – Tecra A8. Z garancijo vračila denarja.

TOSHIBINO ZAGOTOVILO*. Če prenosnik Tecra A8 z mobilno tehnologijo Intel® Centrino® Duo, registriran v okviru te prodajne akcije, preneha delovati v prvem letu po nakupu in ga v garanciji popravi Toshiba ali njeni pooblaščeni serviserji, lahko obdržite popravljeni prenosnik, vrnili pa vam bomo tudi celotni znesek nakupa.

Tecra A8-103

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™2 Duo procesor T5500 (1.66 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express in Intel® PRO/3945ABG brezžična povezava
- Prednameščen Microsoft® Windows® Vista Business
- 512 + 512MB 533 MHz DDR2 RAM (razširljiv do 4 GB)
- 100 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" WXGA TFT barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 10/100/1000 LAN, Bluetooth
- Čitalec SD kartic, priključek za razširitveno enoto, avtonomija: 4 ure
- Napredna zaščita notesnika Toshiba EasyGuard, tipkovnica odporna proti politju
- 36 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Cena: **833,00 EUR** brez DDV (999,60 EUR z DDV, 239.544,14 SIT)

*Zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino omogoča, da boste nekaj minut po politju tipkovnice, vaše podatke lahko varno shranili in ugasnili prenosnik. Zaščita proti treslјajem mogoča zaščito prenosnika ob večjih udarcih in ključnih komponent prenosnika. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo so blagovne znamke Intel Corporation ali podružnic v ZDA oziroma drugih državah. Microsoft in Windows so ravno tako zaščitene blagovne znamke Microsoft Corporation v ZDA in/ali drugih državah.

Satellite A100-785

- Intel® Centrino® mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Duo procesor T2350, Intel® PRO (1.86 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945PM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® Vista Home Basic
- 512 + 512 MB DDR2 RAM (do 4096 MB)
- 120 GB 5.400 obratov SATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 a/b/g, 5 v 1 medijska reža, Bluetooth
- Toshiba Bass Enhanced Sound System, avtonomija do 3,5 ure
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **700,00 EUR** brez DDV, (840 EUR z DDV, 201.297,60 SIT)

Satellite L40-139

- Intel® Celeron® procesor M-520 (1.60 GHz, 533 MHz FSB, 1 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® Vista Home Premium
- 512 + 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2 GB)
- 120 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota 15.4" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- Intel® GMA 900 (do 256MB VRAM)
- WiFi brezžični LAN 802.11b/g
- Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem
- 3xUSB, mikrofon, slušalke, S-video, zunanji monitor, Express card
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **540,00 EUR** brez DDV, (648,00 EUR z DDV, 155.286,72 SIT)

www.inea.si/toshiba

INEA

TOSHIBA

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, 5138 139, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

PCF 68/oktober 2007

PCFormat®

NA NASLOVNICI

Diši po... zmagi

90 **Supertest** Čigava tehnologija za vrtenje plošč bo zmagala tokrat?

46 **Igralni ploščki** Osem napravic za lažje igranje. Jasno, da je bilo testiranje zabavno kot hudič!

60 **Veliko poročilo** Šli smo v Leipzig, od koder vam prinašamo poročilo na najbolj vročih igrah leta 2008.

VKLOP

Novice - govorice = dejstva!

10 Mesec v številkah
64-jedrni procesor novega proizvajalca
11 Odprti iPhone
12 Ušesa na pecljih
Prihaja super GPS
Kvantni računalniki kmalu na trgu
13 Medvojni razbijalec kod obnovljen
Obleke za super-junake
14 Drug format
Magnetni pomnilnik
IN MEMORIAM: Colin McRae
15 Pomanjkanje komponent grozi industriji
16 Kič!
PlayStation 3 odnesel nagrado EISA
17 Za šankom

VAŠVKLOP

18 Vaša pisma
Povejte kaj smešnega in si pripišite lepo nagrado

OPREMA

OPISI

38 Supertest trdih diskov
Dvanajst shramb za vaše podatke
46 Test igralnih ploščkov **50** XFX GeForce 8800Ultra Extreme in Sapphire ATI Radeon HD2900 XT **52** Iiyama B2403WS **53** Pioneer BDC-S02 BD-ROM **54** Olympus Mju 790 SW/Hitachi ED-X20/Hitachi DV-DS163E **55** Philips SPOC1300NC/HP Pavillion dv9000/Olympus DS-50 **56** Sony Cyber-Shot DSC-T70/Acer Aspire 5920G **57** Wireless Racing Wheel/AMD HD2400 XT **58** Programi za obdelavo slik

TEME

56 Na pohodu: Pomnilnik DDR3

DELAVNICE

80 Veliki vodič po BIOS-u
84 Naj Vista dela za vas
88 Linux oponaša Windows
90 Popravite MP3-je
91 Oživite mrtve piksle

IGRE

NAPOVEDI

60 Games Convention
64 The Settlers: Rise of an Empire
66 The Precursors
67 Clive Barker's Jericho
68 S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
Mercenaries 2: World in Flames
69 RACE 07
Turning Point: Fall of Liberty
70 Space Siege

OPISI

74 Medal of Honor: Airborne
76 Sword of the New World: Granado Espada
77 Medieval 2: Total War Kingdoms
78 Civilisation IV: Beyond the Sword/ Dawn of Magic/Ship Simulator 2008
79 Pro Cycling Manager/Vigil: Blood Bitterness

TEME

22 Linux : Vista
26 Največji računalniški izu
30 Branje v 21. stol
34 Intervju: Sir Clive Sinclair

STALNE RUBRIKE

5 Vsebina diska
21 Naročite se
92 Vprašajte Gregorja
96 DVD kotiček
98 Bobi Digital

Naročite se na PCForma DANES!
Obilo nagrad
presenetite kako
prihra te
21

Vsebina diska

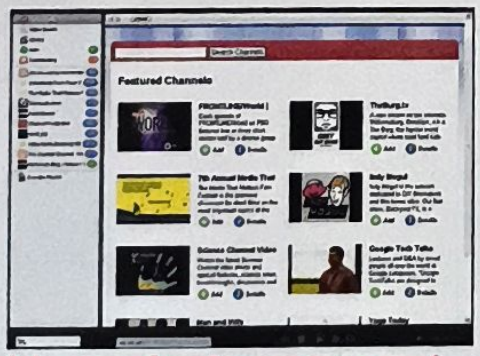
Vsi programi in igre, ki jih boste potrebovali – na enem disku

IN ŠE VELIKO VEČ!

- UPORABNI PROGRAMI
- DEMO IGRE
- MODI
- POPRAVKI ZA IGRE

PCFormat je EKO!

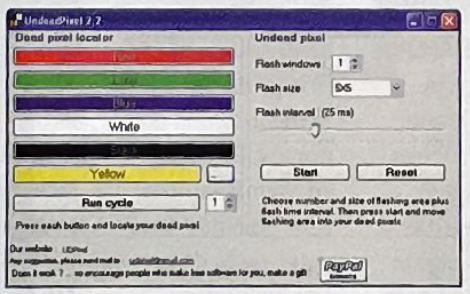
Gotovo ste že opazili, da je disk ta mesec drugačen, to pa zato, ker gre za novo pogruntavščino, katere rezultat so diski, ki so manj nevarni za okolje. EcoDisc, kot se zadeva imenuje, je medij DVD standardne kapacitete 4,7GB, v katerem je kar pol manj polikarbonatov, za proizvodnjo je potrebne 40 odstotkov manj energije, v samem materialu pa ni ekološko nerazgradljivih umetnih smol. Opazili boste tudi, da je disk znatno tanjši in upogljiv, tako da ni strahu, da bi vam ga poštar prelomil, ko vam bo revijo z diskom tlačil v nabiralnik. Strah pred tem, da bi imel vaš pogon težave pri branju takšnih diskov, je popolnoma odveč, saj so diski združljivi z vsemi klasičnimi pogoni s pladnjem, res pa je, da se z določenimi pogoni z režo (konkretneje z Applovimi pogoni, kar bralcev *PCFormata* gotovo ne bo skrbelo) ne razumejo najbolje. Okolju neprijazne plastike smo se znebili tudi pri ovitku – kot smo že povedali, je *PCFormat* EKO!



Uporabni programi

Miro

Miro je predvajalnik internetne televizije, ki samodejno posodablja povezave do več sto virov v različnih kategorijah, tako da vam zagotavlja na tisoče ur čiste zabave, omogoča pa celo snemanje internetnega videa na disk.



Brezplačni programi

Undead Pixel

S tem programom lahko poiščete in popravite mrtve piksle na zaslonih LCD. Program je potrebno pustiti, da teče nekaj ur. Vsekakor ga preizkusite, ne glede na to, da ni vedno uspešen.

Težave z diskom? Javite se nam

Ekipa *PCFormata* vam lahko pomaga pri težavah z diskom, ne moremo pa vam nuditi pomoči pri uporabi samih programov, strojne opreme ali operacijskih sistemov.
info@pcformatslo.net 02 330 33 02

Demo Bioshock

O *Bioshocku* lahko govorimo samo v superlativih. Gre za eno najbolj dodelanih prvoosebnih strelskih iger vseh časov, ki vam tako na debelo postreže z vzdušjem, da boste komaj še zmogli dihati.

Demo Quake Wars

Dolgo smo ga sanjali, zdaj pa je končno tu - *Enemy Territory: Quake Wars*, večigralski strelski masaker postavljen v vesolje legendarne serije *Quake*. No, za začetek vsaj demo različica.

Mod Project Far Cry

Ste Jack Carver, glavni lik iz originalnega *Far Cry*. Le da je zdaj ubogi Jack postal mutant... Mod prinaša 7 različnih stopenj, nova orožja, učinek "motion blur", nova vozila, hitrejše premikanje, adrenalin...

PC Format
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor

Oddelek naročnin
Tel: 02 330 33 02

UREDNIŠTVO
Tel: 02 330 33 00, Fax: 02 330 33 11
info@pcformatslo.net
www.pcformat.si

Urednik Aljoša Hancman,
aljosa.hancman@videotop.si
Namestnica urednika Barbara Banovič
barbara.banovic@videotop.si
Grafični urednik Jay Erjavec
jay.erjavec@videotop.si
Grafični oblikovalci
Damijan Gradečak, Barbara Banovič,
Marko Jaušovec
Lektoriranje Barbara Banovič

Sodelavci
Daniel Andjelkovič, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Tomaž Bratuša, Aleš Fras, Kieron Gillen, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Boštjan Krajnc, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Alec Meer, Gregor Mraz, Damjan Popič, Andrej Potočnik, Andrej Sekavčnik, Simon Sarlah, Borut Šmuc, Jelena Varda, Luis Villazon

Fotografije Daniel Andjelkovič

ZALOŽNIK
VideoToP

VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel.: 02 330 330 0 Fax: 02 330 3311
info@videotop.si

Direktor Nikola Janković,
nikola.jankovic@videotop.si
Direktor produkcije Brane Smodič,
brane.smodic@videotop.si
Direktorica marketinga Janja Čebek
janja.cebek@videotop.si
Vodja posebnih projektov Peter Ježovnik,
peter.jezovnik@videotop.si
Oglasno trženje Vesna Krivec,
vesna.krivec@videotop.si
Naročnine Klavdija Erjavc,
klavdija.erjavc@videotop.si

Tisk Tiskarna Meić, General Media, Zagreb
Distribucija Distribucija ČZP Večer d.d.
Naklada 9.500

VideoToP je založnik revij s področja prostega časa, najnovejših tehnologij in zabave. Naš cilj je zadovoljiti želje naših bralcev tako, da jim damo revije, ki prinašajo visoko vrednost za denar, zanesljive informacije in ki jih je užitek brati. VideoToP je založnik revij Auto Bild, Big Brother, Bravo, Digitalna Kamera, FHM, Moja skrivnost, PC Format, Pony Club, Popolni vodič in Yu Gi Oh World, izdajamo pa tudi hrvaški izdaji Bravo in FHM ter srbsko izdajo FHM. Več informacij o VideoToP-ovih izdajah je na voljo na www.videotop.si

[illegible]

V kolikor revijo PC Format s težavo najdete na prodajnih policah, vas prosimo, da pokličete Mojco Šubernik na 02 330 330 2, ali pošljete e-sporočilo na klavdija.erjavc@videotop.si. PC Format izide vsakega prvega v mesecu.

#68/10.07

PC Format

Naročnine sprejemamo 24 ur na dan
080 23 13 ali 02 330 330 2
E-mail narocnine@pcformatslo.net

Najljubša...

Verjetno ima vsak drvar najljubše drevo, verjetno ima vsak športnik najljubši stadion, verjetno ima vsak mesar najljubši del krave in verjetno ima vsak pisec najljubšo besedo. Vsekakor se nisem pripravljen zmlatiti z vami, da bi dokazal da je vse to res - še posebej če ste višji od meter dvajset in niste zvezani. A vsaj pri meni drži. Jaz imam najljubšo besedo. Šelestenje.

Ulezite se na tla/posteljo/zofo, odročite roke, odmislite vse motnje okoli vas, poskusite se ne počutiti neumno, vsem obrambnim mehanizmom, ki želijo to preprečiti navkljub, in recite na glas. Šelestenje. Ponovite še enkrat. Slišite šumenje šumnika? In še enkrat. Šelestenje. Slišite jesensko obarvano listje kostanja, kako... šelesti? Ne? Pravite, da slišite ženo, ki vas sprašuje, če mislite še dolgo ležati na tleh in biti umsko moteni? Tudi prav. Prav gotovo je impresivno dejstvo, da ste z eno samo besedo dosegli nek učinek.

Za vas imam še eno besedo, ki bo gotovo zadela činele v glavah. Pravzaprav sta to dve besedi: nižja cena. Morda v trafiki sploh niste opazili, da vam je prodajalka ob nakupu novega *PCFormata* vrnila malo več drobiža kot običajno, ampak odslej gotovo boste. Od tega meseca naprej dobite *PCFormat* za skromnih 3,99€, kar je kar 33 odstotkov manj kot ste zanj plačali prejšnji mesec. Tudi to je impresivno dejstvo. Upamo, da se boste strinjali, da je kakovost revije ostala 100-odstotna.

Aljoša
ALJOŠA HANCMAN
Urednik
aljosa.hancman@videotop.si

BARBARA BANOVIČ
Navadila nas je na indijsko hrano, kar nam je do take mere razvadilo želodce, da jim je prebavljati zelje in klobase pod častjo.

DAMJAN GRADEČAK
Prvi pride na firmo in zadnji gre domov. Hm, zdaj ko razmišljamo o tem, ga nihče še ni videl, da bi dejansko šel domov.

BRANE SMODIČ
Pripeljali so mu kamin. Teden za tem so gozdarji začeli poročati o nenavadnem izginjanju gozdov na Pohorju in v okolici.

DAMJAN POPIČ
Ta mesec je zgolj zbiral novice Za šankom (stran 17), za naslednji mesec pa pripravlja nekaj lepega za ljubitelje filmov.

JAY ERJAVEC
Edina oseba na strani s črko Y v imenu. Ljubosumni anonimnež je poslal grozilno pismo. Gregor, naslednjič kličemo policijo.

GREGOR MRAZ
Ves mesec se je kujal, ker ga nismo poslali na igričarsko konferenco v Lepizigu (stran 60), zato je bil še bolj pasji kot običajno.

TOMAŽ BARTOLJ
Čeprav ni ljubitelj velike višinske razlike med tlemi in nogami, je za vas skočil s padalom v *Medal of Honor: Airborne* (stran 74).

TOMAŽ KOTNIK
Rade volje bi mu dali igrati odlični dodatek *Medieval II: Total War Kingdoms* (stran 77), a do božiča je še nekaj mesecev.

JELENA VARDA
Bera igričarskih naslovov je bila ta mesec zelo uboga, zato je nekdo moral ostati brez dela. Jelena, morda že naslednjič...

ANDREJ POTOČNIK
Na strani 38 najdete test trdih diskov. Andrej je ugotovil vse, razen tega, zakaj se jim reče *trdi* diski. Kladivo je povedalo drugače.

SPEED LINK

Gamerska tipkovnica
Speedlink Razer Tarantula

Prva tipkovnica razvita iz strani gamerjev za gamerje. "Antighosting" funkcija za neomejeno število istočasno pritisnjenih tipk. 10 programsko nastavljivih tipk. Izhod za slušalke in vhod za mikrofon. Slovenski nabor znakov.

89,99 € 21.565 SIT

RAZER

Gamerska miška
Razer Krait

Vrhunska žična miška za gamerje. Ločljivost 1600 dpi. 1200 dejanj na minuto. 6400 slik na sekundo. 3 programabilni gumbi. Stranice miške imajo podlago proti drsenju. Ergonomska oblika. USB priključek.

29,99 € 7.187 SIT

PHILIPS

Spletni komplet
Philips SPC715

Preidite na najvišji nivo komuniciranja preko spleta s super kompletom spletne kamere, ki vsebuje sledenje obraza, 5-kratni digitalni zoom ter vgrajeni mikrofon ter slušalk, ki izničijo eho efekt.

39,99 € 9.583 SIT

PC DVD-ROM

PC igra
Medal of Honor: Airborne

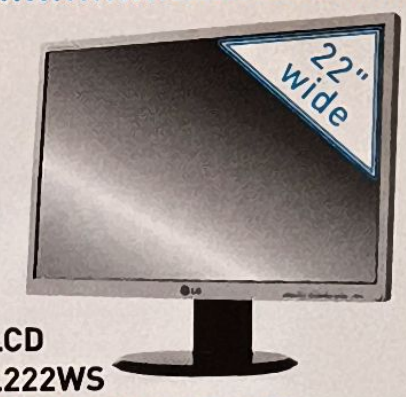
49,99 € 11.980 SIT

PC DVD-ROM

Dodatek za
PC igro Sims 2
Bon Voyage

25,99 € 6.228 SIT

LG Life's Good



1000:1

5 ms

22" široki LCD
zaslon LG L222WS

Ločljivost 1680x1050. Odzivni čas 5 ms, kontrast 1000:1, svetilnost 300 cd/m2. D-Sub priključek. Garancija 3 leta.

259,00 € 62.067 SIT

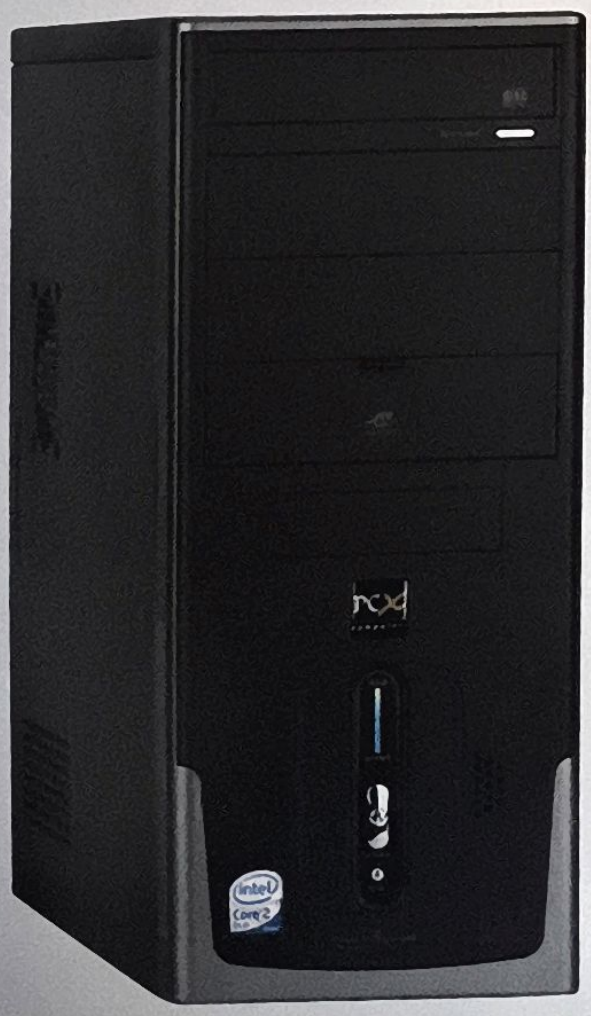
PCX computers

Core2 Duo 2,66 GHz

GF8800GTS 640 MB

500 GB hdd

4 GB ram



Računalnik
PCX Themis

Procesor Intel Core2 Duo E6750 2,66 GHz, pomnilnik 4 GB DDR2 667 MHz, trdi disk 500 GB sata2 16 MB, LabelFlash Dual Layer DVD±RW zapisovalnik, gr. kartica Nvidia GF8800GTS 640 MB. Garancija 1 leto.

1.079,00 € 258.572 SIT

BIG BANG

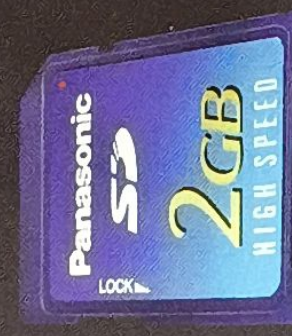
VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

Bofex d.o.o. - skupina Merkur, Ljubljana. Ponudba velja od 1. 10. 2007 do prodaje zalog. Vse cene so v € in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v SIT so preračunane po tečaju zamenjave 1€ = 239,64 SIT.

Novo & Seksi

Slačimo najnovejšo strojno opremo



ZABAVA S CESTO

Panasonic je obral čisto svojo pot pri snovanju lastne naprave GPS. Strada, kot se imenuje, namreč ne bo le navadni navigator, temveč zabavni center za avtomobile v malem. Podprte so vse države, ki so za Slovence najbolj pomembne, vključno z državami nekdanje Jugoslavije. Funkcija Lane Assistant bo dober pomočnik pri varnem menjavanju voznih pasov, podprta pa je celo povezava z mobilnim telefonom za prostoročno klicanje točk zanimivosti. Opis pričakujte v eni od naslednjih številk, ker smo res noro radovedni, kakšen bo nov način za preprečevanje brezciljnega blodenja po neznanih mestih.
www.panasonic.net

TOUGHDRIVE PRO

Trdi diski niso seksi. Če jih lahko vržemo komu v glavo, ne da bi tvegali izgubo podatkov, pa stopnja seksapila eksponentno poskoči. S tem Freecomovim diskom si lahko privoščite točno metanje v glavo, tresenje in metanje po tleh z višine dveh metrov (da, tudi košarkaši si lahko privoščite malce veselja).
www.freecom.com

ASPIRE AS5920G

Mogoče se vam bo ob listanju revije tale notesnik precej znan. Razlog za to je čisto enostaven - gre namreč za zmogljivejšo različico notesnika Aspire 5290, katerega test boste našli v prav tej številki *PCFormata*. Ta model, ki bo kmalu pristal na trgu, bo imel 2,2GHz Intelov procesor Core 2 T7500, 2GB pomnilnika, GeForce 8600M-GS s 512MB lastnega pomnilnika in vse tiste dobrote, ki že krasijo novo oblikovane Acerjeve notesnike.
www.acer-euro.com

VIEWSONIC NA POHODU

Kaj smo že povedali o vzburjenosti ob velikih monitorjih? Vsekakor je vedno prisotna, še posebej, ko imamo opravka z modeli z vgrajenimi spletnimi kamerami, ki se bohoti na ViewSonicovem novem monitorju VX2255wm, ali kontrastnim razmerjem 1000:1, s katerim se lahko pohvali VX2435wwm. Oba monitorja sta seveda širokozaslonska, ob testiranju pa se bomo v uredništvu slinili že naslednji mesec.
www.viewsoniceurope.com

SPYWARE? KAJ JE ŽE TO?
www.NORMAN.si

Vklop

Novice, brez katerih ste riba na suhem

Mesec v številkah

500

Milijonov dolarjev vrednih ponarejenih programov, ki so jih zasegle ZDA in Kitajska v zadnjih dveh letih. Ali ni fino (za Microsoft), če se imamo vsi radi?

17,5

Število namiznih računalnikov in notesnikov v milijonih, prodanih v drugem četrtletju 2007 v Evropi, Bližnjem Vzhodu in Afriki. Samo polovica jih je v uredništvu.

15

Starost najstarejšega domačega uporabnika najhitrejše internetne povezave. Švedska babica lahko zdaj kaže slike svojih vnukov pri 40GB/s.

70

Diagonala v palcih Sonyjevega novega LCD-zaslona visokega razreda, ki ga boste lahko kupili novembra. Vaš je lahko za smešnih 35.000 dolarjev.

15

Hitrost, ki jo doseže brezžično omrežje v Georgia Institute of Technology v Gb/s. En meter od usmerjevalnika. Hej, je pa dober začetek, kajne?

64-JEDRNI PROCESOR NOVEGA PROIZVAJALCA

Novo ime v Silicijevi dolini je začelo svojo pot precej nad Intelom in AMD-jem

Glede na tržno prevlado Intela in AMD-ja, verjetno še nikoli niste slišali za podjetje Tilera, novinca v Silicijevi dolini, ki je pravkar predstavilo procesor s kar 64 jedri. Medtem ko se Intel in AMD hvalita z dvo- in štirijedrnimi procesorji, smo torej dobili popolnoma neznano podjetje, ki je predstavilo večjedrno računalništvo kot dejansko možnost za današnje aplikacije.

Čip, o katerem govorimo, je Tile64. Gre za procesor RISC, ki je bil zasnovan za hitro dekodiranje medijskih datotek in omrežne analize. Sam čip ima specifikacije, ki bi jih pričakovali od namiznega procesorja, vključno s 5MB vgrajenega predpomnilnika in delovno frekvenco med 600 in 900MHz. Vsako celico je mogoče nastaviti tako, da je po potrebi nedejavna, s čimer se zniža poraba. Glede na to, da jedra delujejo pri 170-300mW, gre vsaj za energetsko učinkovito rešitev.

Dejanska oblikovna zasnova čipa je pomirjujoče enostavna, saj so jedra razvrščena v mrežo 8x8, vsako jedro pa ima lasten prvo- in drugonivojski predpomnilnik. Ena bolj impresivnih lastnosti čipa pa je način, na katerega jedra komunicirajo med sabo – petstezno interno omrežje za prenašanje podatkov med jedri decentralizira vsako jedro, tako da lahko katerokoli jedro enostavno komunicira s sosednjimi. Tile64 ima celo štiri integrirane pomnilniške krmilnike za DDR2, kar pomeni odlično zasnovo in nizko porabo.

TSMC že proizvaja procesorje Tile64 v 90nm proizvodnem procesu, Tilera pa se že lahko pohvali s podporo proizvajalcev, kot je na primer 3Com. Odločitev, da se bodo osredotočili na bolj specializirane tržne niše je vsekakor pametna, vsaj kratkoročno, čeprav Tileri to ni preprečilo, da ne bi malce podrezala Intel – trdijo namreč 30-krat višje zmogljivosti na vat in 10-krat višje zmogljivosti na kvadratni palec glede na dvojedrne Xeone. Intel je že predstavil lastne 80-jedrne procesorje, a bomo na prve prodajne modele morali počakati še kar nekaj dolgih let.

Vsekakor nam je blazno všeč, da smo dobili še enega proizvajalca procesorjev, ki razvija večjedrne čipe na drugačen način. Še bolj smo navdušeni nad dejstvom, da je ta procesor elegantna in razširljiva rešitev, še posebej zato, ker so se pri Tileri odločili rešiti nekatere probleme, ki jih imajo bolj tradicionalno zasnovani procesorji. Ob izjavi, da nameravajo število jeder povečati na več sto, če ne kar več tisoč, se zdijo trenutni večjedrni procesorji za namizne računalnike kot pravi polžki. ¤ PCF

Praktično neznano podjetje Tilera je postalo novica dneva.

ODPRTI iPHONE

Hekerji so imeli lahko delo pri razbijanju slabo zasnovane varnosti

Aplikacija "Installer" omogoča snemanje novih aplikacij neposredno z namizja iPhona.

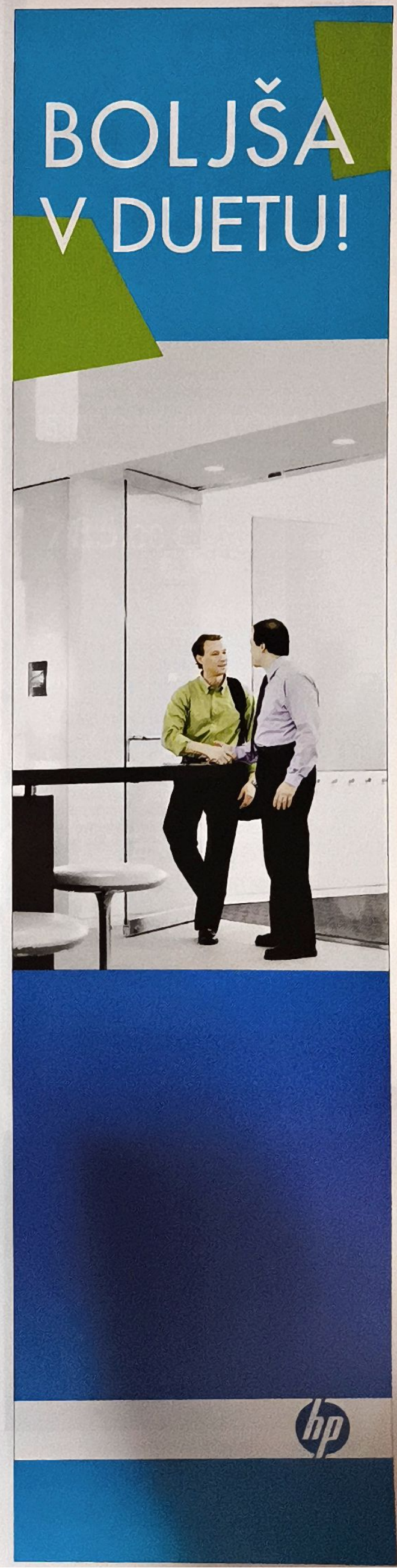
Podjetni hekerji so odkrili način za preboj skozi varnostno steno iPhona, s čimer so omogočili nameščanje in zagon aplikacij drugih proizvajalcev na iPohonovih jedrih ARM. Tako imenovani "jailbreak" programi uporabnikom omogočajo nameščanje neuradnih aplikacij, preoblek in zvonjenj v sistem, ki je bil ob izidu trdno zaklenjen. Različice trika za Windows uporabljajo kompleksne procedure v ukazni vrstici in dolgotrajno odklepanje, lastniki Intel Macov pa lahko vse skupaj opravijo z dvema klikoma.

Aplikacije, kot so terminali z ukazno vrstico in snemalniki zvokov ter večno popularni *Doom* so že bile predelane, dodatne možnosti (kot so določanje skladbe iz zbirke iTunes za zvonjenje) pa "popravljajo" začetne omejitve telefona. Glede na to, da Apple ni izdal nobenega razvojnega orodja, rešitev seveda še ni ravno najboljša. Nekateri uporabniki, ki so se odločili za eksperiment, so povedali, da so morali obnoviti sistem telefona, ker se je ta resno sesul, večina predelav pa je boleče nedodelana.

Zaradi Applove močne zaščite (in pomanjkanja podpore dodatne programske opreme) si je iPhone takoj po izidu pridelal kar nekaj resnih nasprotnikov. Edina uradna možnost, ki jo Apple ponuja potencialnim programerjem, je vgrajeni brskalnik *Safari*, rezultati zmogljivostnih testov pa kažejo, da bi lahko nativne aplikacije za ARM delovale tudi do 200 odstotkov hitreje kot tiste, ki se prevajajo znotraj brskalnika. Žal pa nameščanje lastnih nativnih aplikacij nekako ni omenjeno v pogojih uporabe iPhona, zato bo večina vseeno vztrajala z vmesnikom brskalnika *Safari*.

Varnostne luknje, ki jih izkorišča jailbreak, pa niso prve, ki so bile odkrite. DVD Jon (tisti iz DeCSS) je skrekal aktivacijsko proceduro ponudnika AT&T. Ta postopek je sicer ubil "telefonski" del iPhona, ker mu je preprečil povezavo s katerimkoli drugim mobilnim omrežjem. Kasneje je 17-letni George Hotz odkril način za hekanje strojne opreme, ki mu je omogočil uporabo iPhona v drugih mobilnih omrežjih, ne le AT&T. Govori se, da bi naj ločena ekipa razvijala programsko različico iste procedure.

Mesec dni po izidu so se našle celo oblike phishinga, predelane za iPhonovo platformo, ki ne ravno dobro mislečim hekerjem omogočajo nalaganje osebnih podatkov z iPhona na internet. Še ena pomanjkljivost se je pojavila na račun *Safarijeve* možnosti vzpostavljanja telefonske povezave s klikom na hiperpovezave, zaradi katerih smo se boleče spomnili na škodljive programe, ki so klicali na drage telefonske številke v tujino, katerih smo se v časih pred širokopasovnimi povezavami tako bali. ¤ PCF



UŠESA NA PECLJIH

Govorice in opravljanja iz prve roke

PREVZEM SAMSUNGA

Šušlja se, da bi lahko Samsung postal tarča sovražnega prevzema. Tisti, ki govoricam verjamejo, kot dokaz navajajo cene Samsungovih delnic, ki niso padle, kljub upadu prodaje in nižanju marž. Mi nismo tako prepričani, da je vse to res. Vrednost Samsungovih delnic bi naj namreč znašala sto milijard dolarjev, tako da bi bil resen podvig, da bi kdo zasebno zbral takšno vsoto denarja, ne glede na stanje trga. Prav tako se šušlja, da imajo Samsung in njegovi zaposleni v lasti 16 odstotkov delnic podjetja, korejski investitorji pa nadaljnjih 50 odstotkov. To pomeni, da bi jih tuji kupec toliko teže odkupil... ni pa nemogoče.

APPLE iCAR

Glavce po svetu so seštele ena in dve in dobile štiri kolesa, zato so začele širiti govorice, da bi se naj Apple in Volkswagen združila in ustvarila nov avto – najverjetneje takšnega, ki je videti bolje kot deluje in je minimalistično šik. Govorice so se začele širiti zaradi domnevnega sestanka med direktorji VW in Steveom Jobsom. Apple je že delal z BMW-jem pri integraciji iPodov v njihove avtomobile, menda pa sodeluje celo z Mercedesom pri snovanju navigacijskega sistema v armaturni plošči.

MS KUPUJE BLACKBERRY?

Delnice podjetja Research in Motion (RIM), proizvajalca pametnih telefonov BlackBerry, še naprej rastejo, med ostalim tudi zaradi govoric, da se Microsoft pripravlja na odkup podjetja. Glede na to, da Google resno dela na lastnem pametnem telefonu, ki bi naj bil tekmec Windows Mobile, analitiki trdijo, da bi Microsoft rad utrdil svoj položaj na trgu mobilne telefonije.

PRIHAJA SUPER GPS

Čezatlantski dogovor oznanja novo dobo natančnosti satelitske navigacije

Evropi se obeta odgovor na ameriški GPS (Global Positioning System). Galileo, kot se imenuje, bo popolnoma združljiv z satelitskim navigacijskim sistemom iz ZDA. Novi dogovor pomeni, da bodo prihajajoči sistemi za satelitsko navigacijo brez težav uporabljali oba sistema, kar pomeni, da bodo natančnejši in bodo delovali tudi tam, kjer sistemi, ki se zanašajo samo na GPS, odpovedo.

Kljub sklenjenemu paktu pa obstaja kar nekaj skrbi v zvezi s financiranjem in političnimi spletkami v Evropi, kar pomeni, da prednosti sistemov za satelitsko navigacijo Galileo in GPS ne bomo dočakali pred letom 2012.

Galileo je bil napovedan maja 2003, zasnovan pa je bil zato, da bi lahko evropski uporabniki zaobšli nekaj večjih pomanjkljivosti GPS. Global Positioning System namreč upravlja ameriška vojska, in čeprav je storitev na voljo civilnim uporabnikom, je javna različica sistem drugega razreda in ima kar nekaj vgrajenih napak.

GPS prav tako ne zagotavlja storitve – v vojni, na primer, bi lahko Amerika mirno ukinila javno različico GPS. Rezultat tega je, da GPS ni uporaben v situacijah, v katerih je najpomembnejša varnost ljudi, na primer pri pristajanju letal ali pri navigaciji avtomatiziranih vlakov.

Za razliko od GPS pa je Galileo civilni sistem, s katerim bo upravljal konzorcij, ki bo zagotavljal različne nivoje storitev. Najosnovnejša bo odprta različica storitve, ki bo zagotavljala natančnost do enega metra. Obstajala bo tudi storitev za komercialne uporabnike, katere signal bo kriptiran za vladne agencije, vključevala pa bo tudi varnostni sistem za nujne službe, ki bo opozarjal na napake.

Kljub vsem prednostim pa razvoj Galilea kazijo prepiri o tem, kdo bo zanj plačal. Ministri EU so pred kratkim povedali, da bo morala javnost prispevati kar 2,4 milijarde evrov, ker je privatni sektor pokleknil zaradi vedno večjih stroškov projekta. Glede na to, da bo Galileo delal z GPS, ne proti njemu, pa bi morale delnice projekta poskočiti, tako da bo evropski projekt bolj privlačen za finančna vlaganja.

Vseeno pa Galileo ob lansiranju ne bo brez konkurence. Rusija namreč že od leta 1976 razvija lasten sistem za satelitsko navigacijo, GLONASS, ki bi naj bil operativen že leta 2009. Kitajci seveda tudi ne spijo, dokaz za to pa je njihov sistem Beidou. Celo ZDA bi naj do leta 2013 lansirala prvega od nadgrajenih satelitov GPS. ¤ PCF

Boeing je izdelal kar nekaj izvirnih satelitov GPS, ki so trenutno v orbiti okoli Zemlje.

Kvantni računalniki kmalu na trgu

Evropski proizvajalec čipov obvladuje učinke kvantne mehanike

Obdobje kvantnih računalnikov se vse hitreje bliža. Konzorcij znanstvenikov iz EU, Pullnano, je proizvedel revolucionarni 32nm čip Static RAM (SRAM). Tranzistorji iz kovinskih oksidnih polprevodnikov (MOS) premagujejo prepreke kvantne mehanike, ki obstajajo pri 32nm, in ponujajo nižjo porabo, čipi pa bi lahko bili potencialno hitrejši od 45nm sorodnikov.

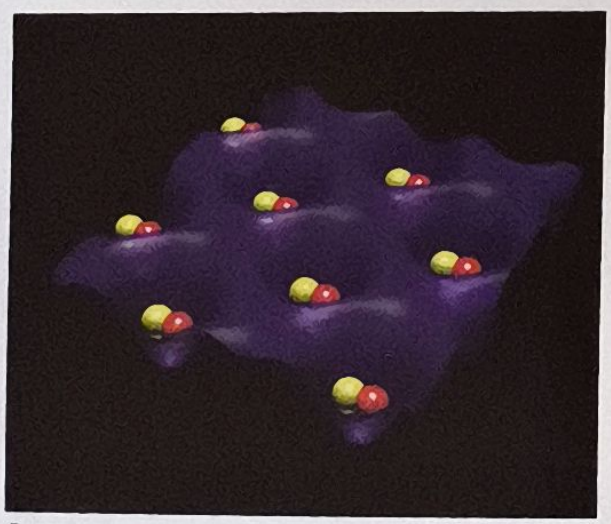
Nizko porabo tranzistorjev so dosegli z uporabo "popolnoma osiromašenega silicija na izolatorju" (Fully Depleted Silicon On Insulator – FDSOI), skupaj s serijo vrat, konkretneje iz izoliranih vrat high-K in serije kovinskih elektrod. To pomeni, da prihaja do zelo majhnega uhajanja elektronov, pa tudi kondenzacija je večja.

Prefinjeni računalniški modeli so bili zasnovani za predvidevanje in odpravljanje kvantnih učinkov, ki bi lahko povzročali težave pri 32nm proizvodnem procesu. Te iste modele so uporabili pri snovanju naborov, s katerimi bi lahko premostili prepad med današnjimi modernimi računalniki in kvantnimi računalniki prihodnosti.

"32nm generacija bo predstavljala prelomnico za proizvajalce polprevodnikov, ker gre za plasti, debele le za nekaj atomov, kjer postajajo učinki kvantne mehanike vedno bolj pomembni," je povedal Gilles Thomas, koordinator projekta Pullnano.

Nacionalni inštitut za standarde in tehnologijo je napredoval v drugačni smeri. Uspelo mu je namreč izkoristiti kvantni učinek, znan kot vozlanje, s katerim so par atomov rubidija pripravili do tega, da sta spremenila spin, tudi ko nista bila fizično povezana. Ta proces bi lahko utrl pot ustvarjanju logičnih povezav med podatki, ki so nujne v računalniku. Proces je trenutno le 65-odstotno učinkovit, a ga nameravajo znanstveniki izboljšati, da bo primeren za prilagodljivo arhitekturo računalnika.

Ob kvantnih računalnikih bi lahko celo največji superračunalniki delovali kot prave počasnele, a ne pričakujte, da boste te čudeže moderne tehnologije kmalu našli na policah trgovin. ¤ PCF



Če bi atome rubidija lahko uporabili kot bite, bi superračunalniki zastareli v pol sekunde.

MEDVOJNI RAZBIJALEC KOD OBNOVLJEN

Turingov Bombe (oziroma replika le-tega) je končno usposobljen

Po dvanajstih letih težkega dela prostovoljcev, je družba British Computer Society predstavila delujočo repliko stroja za razbijanje kod iz druge svetovne vojne.

Stroj sta zasnovala pionirja računalništva, Alan Turing in Godron Welcham, in ga poimenovala Bombe. Uporabljal bi se naj za razbijanje nemških skrivnih sporočil, ki so bila kodirana z legendarnim strojem Enigma. Brez informacij, ki so jih dobili z Bombe, bi bili bitki za Anglijo in severni Atlantik izgubljeni, kar pomeni, da bi se Britanija mogoče celo morala predati. Takšne pa so podrobnosti stroja, ki ga vidite na spodnji sliki:

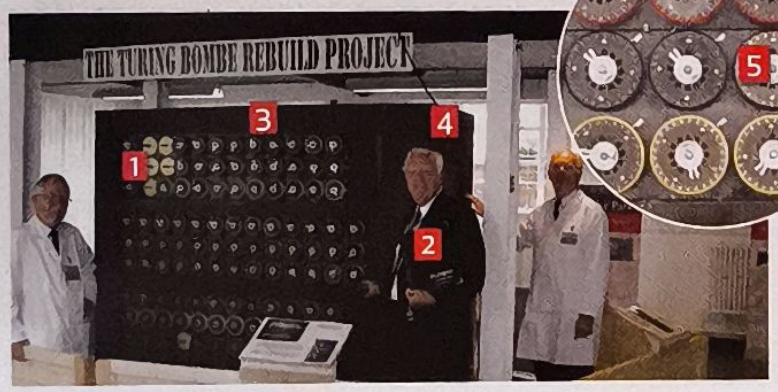
1. Zasnovan je bil za razbijanje kode, ki jo je ustvarila nemška rotorska Enigma. Vsak Bombe je uporabljal mehansko logiko za ugibanje najbolj verjetnih položajev rotorja. Rezultate so nato ročno preverjali na repliki Enigme.

2. Ekipa dvanajstih prostovoljcev je delala na repliki. Pregledali so okoli 4.000 izvirnih načrtov iz leta 1943, narisali 150 novih, izdelali pa so 8.500 komponent.

3. Kot originalni stroj, je tudi replika izdelana za dolgotrajno delo, tehtala pa je 650kg. Kljub izjemni zanesljivosti strojev je previdni Churchill po vojni ukazal razstaviti prav vsakega od 210 strojev Bombe.

4. V repliki je okoli 17.000 vijakov, 20 kilometrov žic, 50.000 končnikov za kable, 12.000 kovic in skoraj 18.000 valjastih ščetk.

5. Stroj je zahteval za več kot 88.000€ delov in za pol milijona evrov dela. Veliko komponent, vključno z najpomembnejšimi mehanskimi rotorji in medeninastimi spoji, so člani ekipe izdelali kar sami. ¤ PCF



OBLEKE ZA SUPER-JUNAKE

Že, že, pa nas bodo obvarovale tudi pred roki za oddajo revije?

Skoraj. Predstavljajte si, da bi nosili obleko, ki bi se naenkrat strdila v zaščitni oklep, če bi vas kaj udarilo. Zveni kot nekaj, kar bi naj nosili pravi super-junaki kot zaščito v neumnih spopadih, a ta tehnologija že zdaj ščiti smučarje, nekoč pa bi jo lahko uporabljali tudi policija in vojska.

Tkanina, o kateri govorimo, se imenuje d3o, izumil pa jo je britanski inženir in podjetnik Richard Palmer. Ko je delal na razvoju najnovejše generacije pametnih materialov, je Palmer ugotovil, da bi lahko znanost o materialih, ki omogoča proizvodnjo tekočin, ki se hitro strdijo (uporabljajo se v avtomobilih s pogonom na vsa štiri kolesa), uporabil tudi za proizvodnjo elastičnih snovi, ki bi se strdile ob močnih topih udarcih.

D3o je torej material, ki se strdi pod vplivom sile. Iz njega je mogoče na primer izdelati smučarski kombinezon, ki je raztegljiv in upogljiv kot katerakoli običajna tkanina, ko smučar zadene ob nekaj, pa bi se kombinezon strdil in ga zaščitil pred večino sil, ki se sprostijo ob padcu. Takšne snovi so običajno tekočine – na primer tekoči oklep. Posebnost d3o je torej v tem, da je tkanina. Takšni materiali so seveda idealni za zaščitna oblačila, ker so lahki in jih je mogoče enostavno krojiti, tako bi bilo mogoče iz njih izdelati praktično kakršnokoli oblačilo.

Material pa je uporaben tudi v druge namene, na primer za izdelavo elastičnih rokavic za nogometne vratarje, ščitnikov za pišali, oblačil za motoriste in mogoče celo lahka zaščitna oblačila za varnostnike, policiste in vojake. ¤ PCF

STREŽNIK HP PROLIANT ML150 G3

Priporočena cena*(z DDV):

785,00 €

- Štirijedrni procesor Intel® Xeon® 5310 (1,60 GHz, 1066 FSB, 80 W)
- 1 GB (2 x 512 MB) pomnilnika
- Vgrajena mrežna kartica NC7781 Gigabit
- Krmilnik diskov SATA RAID
- Pogon CD-RW/DVD-ROM 48x/16x
- 160 GB 7,2K SATA 3,5" HDD
- 1 leto garancije za dele in odzivnost v 1 dnevu od prijave napake

Programska oprema Microsoft Windows SBS 2003 R2 Standard. Ponudba velja samo ob nakupu strežnika HP.
Priporočena cena* (z DDV): 385,00 €

HP Care Pack Podporni paket, ki podaljša garancijo na 3 leta.
Priporočena cena* (z DDV): 139,00 €

Visoko zmogljivost, varnost in zanesljivost strežnika HP PROLIANT ML150 G3 je mogoče z rešitvijo za varnostno kopiranje HP D2D 120 Backup System še izboljšati. Tveganja za človeške napake pri kopiranju so zmanjšanja za 20 %. Strežnik in HP D2D 120 Backup System. **Boljša v duetu.**

Za več informacij kliknite: www.hp.com/si/proliant

hp

*Ta oglas ni namenjen pomnjanju ali zbiranju ponudb za oglaševano blago. Namen je seznanit informacij morebitnim interesentom. Vse navedene cene so le priporočene maloprodajne cene proizvajalca. Družba Hewlett-Packard d.o.o. ni ne distributer ne proizvajalec blaga iz kataloga. Vse proizvode prodajajo distributerji in prodajalci, zato se lahko dejanske prodajne cene razlikujejo od priporočenih maloprodajnih cen. Za konkretno ceno se pozanimaj v vašem posamičnem primeru obrnite na svojega distributerja ali prodajalca. Priporočena maloprodajna cena ne pomeni fiksirane prodajne cene ker ne predstavlja najnižje prodajne cene na trgu.

© 2007 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Slike so simbolične. Ponudba velja do razprodaje zalog. Za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo. Hewlett-Packard d.o.o., Tivolska cesta 48, 1000 Ljubljana.

DRUG FORMAT

Prestopite z nami za trenutek na drugo stran in poglejte, kaj se dogaja v svetu konzol

Naj vam enkrat za spremembo kar na začetku izdamo celotno finto članka. Ja, prav tisti zoprnež bomo, ki se v kinu usede za vas in je film že videl, nato pa svojemu kolegu preveč na glas razlaga, kaj se bo zgodilo v naslednje pol minute. V naši pokvarjeni domišljiji bi mu lahko dali v roke še polno vrečko čipsa, ki bi ga na glas drobil med kočniki, ampak tako hudobni pa spet ne bomo. Tokrat se vam bomo trudili pokazati, da obstaja magija, ki popolnoma izniči meje med PC-ji in konzolami – ta magija je "zares dobra igra".

Že serija *Pro Evolution Soccer*, ki smo jo v uredništvu preveč izdatno preizkušali tako na PC-ju kot na Xboxu 360, je imela dobro navado, da nas je po kakšni minuti igranja tako posrkala v dogajanje na zaslonu, da nam je bilo popolnoma vseeno, na kakšne vrste škatlo je igralni plošček v naših rokah priključen. Ne, da nam je bilo vseeno – o tem pravzaprav sploh nismo razmišljali. Vse, kar je obstajalo za nas, je bilo okroglo usnje in enajst ovir na poti do gola.

Ta mesec je ta podvig na še spektakularnejši način uspel *Bioshocku*. Noro, kako dobra igra je tole. Če bi izdelali različico, ki bi jo igrali s pomočjo štedilnika, bi že po nekaj korakih pozabili, da pritiskate na gumbe za vklop električnih plošč in vrtite gumb za nastavljanje temperature pečice. Vzdušje, ki vlada v podvodnem svetu Rapture, se vam bo zažrlo v kosti in vam jih treslo še vsaj uro po tem, ko boste preklemansko zadevo izklopili. Tej uri dodajte še eno, če ste med igranjem naleteli na Big Daddyja ali pa vam je pred kratkim s stropa za vrat skočil kak posebej nagravžen Splicer. Kar različica za Xbox 360 izgubi pri bolj nerodnem merjenju na nasprotnike, popolnoma nadoknadi s prelestnim prikazom dogajanja na velikem zaslonu televizorja.

Redko dobimo v roke igro, ki bi ji uspelo združiti ljubitelje vseh veroizpovedi pod isto streho in njihove standardne razprave o superiornosti oziroma inferiornosti vsake izmed platform preusmeriti na deljenje igričarskih izkušenj z igro. *Bioshock* je že taka. ¤ PCF

Če je vzdušje dovolj dobro, je vseeno, za kakšno igralno platformo sedite...

IGRALI SMO:

BIOSHOCK – 92

Konzolo Xbox 360 je posodilo podjetje Harvey Norman, kjer lahko konzolo tudi kupite (www.harveynorman.si).

Harvey Norman

NOVA TEHNOLOGIJA

MAGNETNI POMNILNIK

IBM-jev raziskovalni oddelek je še enkrat zmagal. Bravo za njih!

Računalniški gigant IBM v navezi z znanim japonskim podjetjem TDK razvija magnetni pomnilnik RAM (MRAM). Za razliko od običajnega RAM-a, katerega pomnilniške celice ne znajo obdržati podatkov, ko izgine električna napetost, MRAM za shranjevanje podatkov uporablja magnetni naboj. Sestavljajo ga pari magnetnih trakov, pri katerih ima eden fiksno polariteto, polariteto drugega pa je mogoče spreminjati od zunaj. Naprava nato "prebere" pozitiven oziroma negativen magnetni naboj in ga pretvori v "0" ali "1".

Prednosti MRAM-a vključujejo nizko porabo energije in visoko hitrost, poleg tega pa se podatki čez čas ne izgubijo kot pri RAM-u. MRAM ne potrebuje stalnega napajanja z elektriko, zaradi česar bo to zelo privlačna izbira za proizvajalce, ki iščejo trajen način shranjevanja podatkov. Doslej se tovrsten pomnilnik ni znašel na policah trgovin, ker doslej znanstvenikom ni uspelo izdelati MRAM-a s privlačnim razmerjem med količino prostora in ceno.

IBM in TDK želita narediti ovinek okoli te ovire z razvojem in uporabo tehnologije, ki jo imenujejo "spin momentum transfer technology" oziroma v našem prevodu "tehnologija prenosa vrtilnega momenta". Z izkoriščanjem momenta, ki ga ustvari kroženje elektronov, je mogoče plošče na magnetnih celicah polarizirati, in ta trik bi se lahko izrabil za zmanjšanje velikosti celic in s tem povečanje kapacitete pomnilnika, da bi bil ta zanimiv kupcem. Tehnologija bi se lahko uporabila v prenosnih napravah, podjetji pa upata, da bo MRAM nadomestil pomnilnik flash v pametnih telefonih in podobnih majhnih napravah.

To oznanilo je še ena zvezdica v IBM-jevi beležki, ki je zadnja leta v svojih kletnih prostorih razvijal različne tehnologije, letos pa so končno lahko vrgli v javnost cel kup strašno zanimivih domislic. V prvih treh mesecih tega leta so pri IBM-ju predstavili vrata "high-K", ki omogočajo manjše tranzistorje, vgrajen DRAM, ki dvigne hitrost pomnilnika in 3D zlaganje čipov, pri čemer se z postavljanjem čipov enega na drugega znatno zmanjša površina, ki jo zasedajo. Meseca maja je podjetje predstavilo še izolatorsko tehnologijo Airgap, ki omogoča procesorjem 35 odstotkov višje hitrosti. Kdor zna, zna. ¤ PCF

IN MEMORIAM

COLIN MCRAE

5. avgust 1968 – 15. september 2007

1998: COLIN MCRAE RALLY
2000: COLIN MCRAE RALLY 2.0
2002: COLIN MCRAE RALLY 3
2003: COLIN MCRAE RALLY 04
2004: COLIN MCRAE RALLY 2005
2007: COLIN MCRAE: DIRT

INDUSTRIJA

POMANJKANJE KOMPONENT GROZI INDUSTRIJI

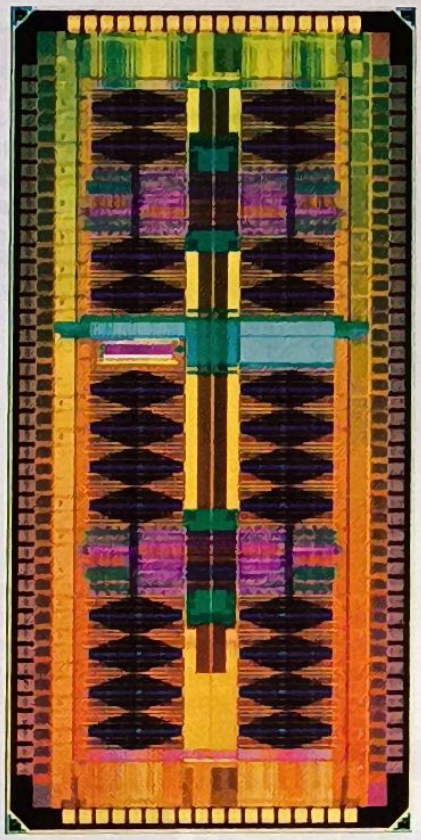
Primanjkuje sestavnih delov za notesnike, kmalu bo še pomanjkanje pomnilnika flash, pomnilnika DRAM... Se obeta katastrofa?

Vaš naslednji računalnik bo morda stal precej več, kot mislite zdaj. V poročilu v enem izmed azijskih poslovnih časopisov, Taiwan Economic News, je bilo pred kratkim objavljeno, da imajo največji proizvajalci PC-jev težave pri nabavljanju zadostne količine komponent, da bi lahko zadostili potrebam trga.

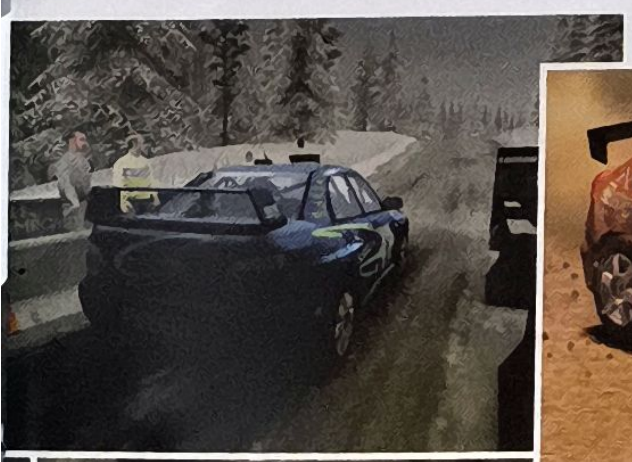
Dell, drugi največji proizvajalec notesnikov na svetu, pritiska na svojega že zdaj preobremenjenega pogodbenega proizvajalca, Quanta, naj poveča pošiljke zaslonov LCD in baterij za notesnike. Posledica tega bo zelo verjetno, da bodo pri podjetju Quanta dvignili cene komponent. Čeprav je pričakovati, da bodo dvig cen absorbirala velika imena sestavljanja sistemov, bodo vseeno trpela manjša podjetja, ki bodo prisiljena za tisto peščico razpoložljivih komponent, ki jih še niso pograbili giganti, plačati več. Pričakuje se lahko tudi rahel dvig cen komponent, namenjenih trgu potrošnikov.

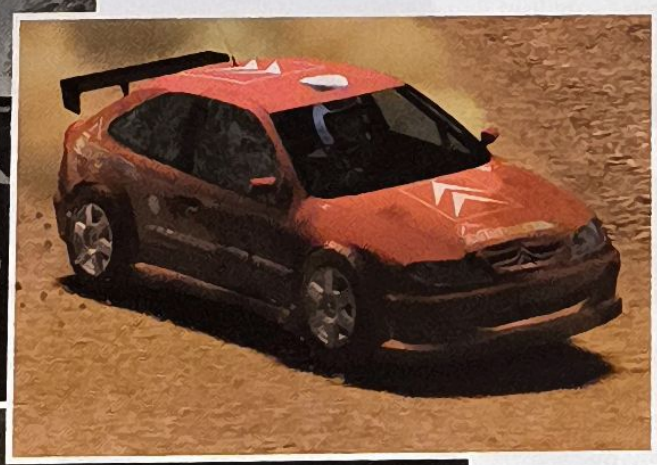
Do povečanega povpraševanja je prišlo delno tudi zaradi sprememb strategije. Dell se je v ZDA denimo preusmeril stran od posameznega kupca in začel notesnike zlagati na prodajne police veleblagovnic, kot je veriga Wal Mart. Tudi Acer in HP, ki uporabljata podoben poslovni model in veliko enakih dobaviteljev komponent, menda že čutita primanjkljaj.

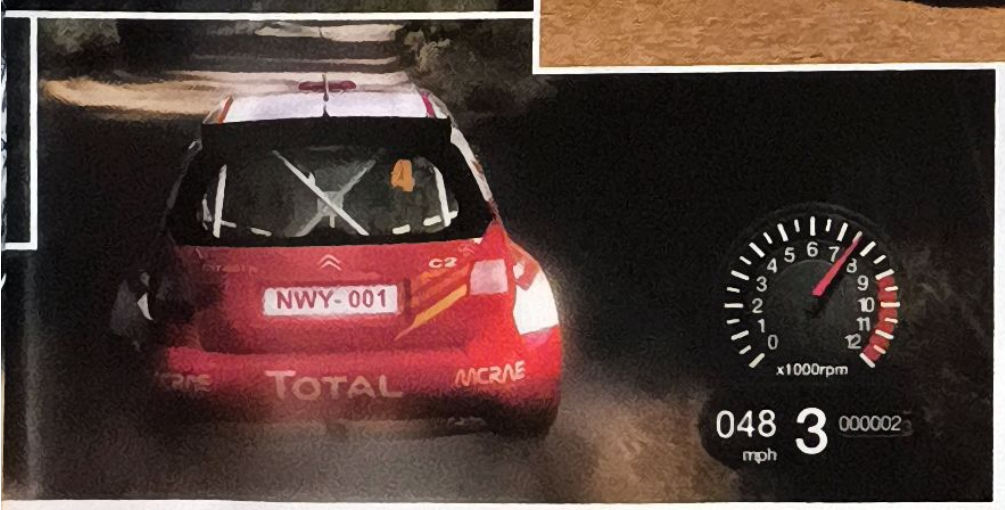
Medtem pa je Samsung, največji proizvajalec pomnilnika flash na svetu, lahko v mesecu avgustu zadovoljil le 85 odstotkov povpraševanja po svojih modulih NAND, razlog za to pa so resne težave z električnim tokom, zaradi česar je bilo zaprtih kar šest proizvodnih linij v Seulu. ¤ PCF



Proizvodnja komponent ne dohiteva zahtev trga, zato se bodo cene dvignile.







HP D2D 120
BACKUP SYSTEM

Priporočena cena*(z DDV):

2.805,00 €

- Procesor Intel® Celeron® D
- 4x 500GB SATA, 7,2K trdi diski
- 1,5 TB uporabnega diskovnega prostora
- Za varovanje podatkov uporablja softverski RAID 5
- 1x 1Gb iSCSI (mrežni) priključek
- Simulira do 4 Utrium LTO-2 tračne enote (200GB kasete) ali Ultrium LTO-2 1/8 Autoloader-je
- Simulira do 96 kaset (24 na tračno enoto)

Varnejše kopiranje z diska na disk in zmanjšanje števila človeških napak pri kopiranju za 20 % z rešitvijo za varnostno kopiranje HP D2D 120 Backup System omogoča še večjo varnost podatkov in nadgradi zanesljivo in varno delovanje strežnika HP PROLIANT ML350 G5. Strežnik in HP D2D 120 Backup System. **Boljša v duetu.**

Za več informacij kliknite: www.hp.com/si/proliant

*Ta oglas ni namenjen ponujanju ali zbiranju ponudb za oglaševano blago, temveč le osnovni informaciji morebitnim interesentom. Vse navedene cene so le priporočene maloprodajne cene proizvajalca. Družba Hewlett-Packard d.o.o. ni ne distributer ne proizvajalec blaga iz kataloga. Vse proizvode prodajajo distributerji in prodajalci, zato se lahko dejanske prodajne cene razlikujejo od priporočenih maloprodajnih cen. Za konkretno ceno se pozanimajte v vašem poslovnem prostoru obrnite na svojega distributerja ali prodajalca. Priporočena maloprodajna cena ne pomeni fiksirane prodajne cene ter ne predstavlja najnižje prodajne cene na trgu.

© 2007 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Slike so simbolične. Ponudba velja do razprodaje zalog. Za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo. Hewlett-Packard d.o.o., Tivolska cesta 48, 1000 Ljubljana.

Vklop

Ultimate Collector's Millennium Falcon

En meter in več kot 5.000 kock LEGO serije Star Wars. Tale lepotec je dovolj velik, da bi v njegovo kabino lahko stlačili Hana in Chewieja, dovolj velik, da vam bo zasedel celo mizo v dnevni sobi in dovolj velik, da bo za nekaj mesecev povzročil razdejanje na vašem bančnem računu. Nova grafična kartica? Nova osnovna plošča s procesorjem? Morda Xbox 360? Ne, našo plačo bomo porabili za to prelestno kopijo Hanovega dodobra predelanega YT-1300.

520€ shop.lego.com

USB panic button

Ne boj se, zatirana delavska raja, ta gumb vas bo odrešil. S pritiskom nanj boste na zaslon priklicali dolgočasen delovni dokument, ki bo skril vaše dejansko zabušavanje pred grozečimi očmi šefov. Seveda lahko fantazirate tudi, da boste s pritiskom nanj povzročili konec sveta (ali vašega šefa).

15€ www.firebox.com

i-Cy Penguin

Pingvini, ki plešejo (tisti v *Happy Feet* so izvzeti), so prav zares kul! Tale poskočen pingvin-robot poplesuje po vaši mizi, ko ga priključite na predvajalnik MP3. Poleg tega tudi utripa z lučmi, reagira na dotik in deluje kot zvočnik, kar je krasno. Ampak mi smo bili zaljubljeni vanj, že ko smo izvedeli, da pleše.

30€ www.firebox.com

Time Tee

Pokvarite veselje vsem nadležnežem, ki bi radi načeli pogovor z vami z vprašanjem: "Koliko je ura?" Z majico, ki na vaših prsih vseskozi kaže natančen čas, boste videti kot kakšen super-junak najbolj nenavadne vrste. Ura je velika, odštekana in, kar je najbolj pomembno, deluje. Baterije lahko skrijete v žep na sami majici ali pa si jih pritrdite na pas. Celo štoparico ima. Noro.

36€ www.firebox.com

Kič

Veste, da ga želite

PLAYSTATION 3 ODNESEL NAGRADO EISA

PS3 je osvojil nagrado, ki ga označuje za idealno središča hišne zabave

European Imaging and Sound Association (EISA) je nagradila Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), tako da je dodelila priznanje konzoli Playstation 3 kot idealnem središču hišne zabave.

EISA je največja uredniška multimedijska organizacija v Evropi, v katero je včlanjenih skoraj 50 avdio, video in foto revij ter revij za mobilno elektroniko in to iz 19 evropskih držav. Letošnji dobitniki nagrade so bili izbrani po posvetovanju komisije, ki sestoji iz novinarjev in neodvisnih tehničnih strokovnjakov in med dobitniki je prvič tudi igralna konzola Playstation 3.

"Velika čast je prejeti nagrado EISA, ker ima visok status na tržišču elektronske zabave. Še posebno, ker je tokrat dodeljena napravi, ki je mišljena kot igralna konzola - to je najboljši dokaz, da je PS3 vsestransko in kvalitetno središče hišne zabave," je povedal David Reeves, predsednik Sony Computer Entertainmenta Europe. "Trdno smo prepričani, da ima Playstation 3 potencial, da bo osrednji del dnevne sobe, ker tja tudi spada, kar kaže tudi ta nagrada." Nagrade EISA 2007-2008 so bile predstavljene na gala prireditvi, 1. septembra letos. ¤ PCF

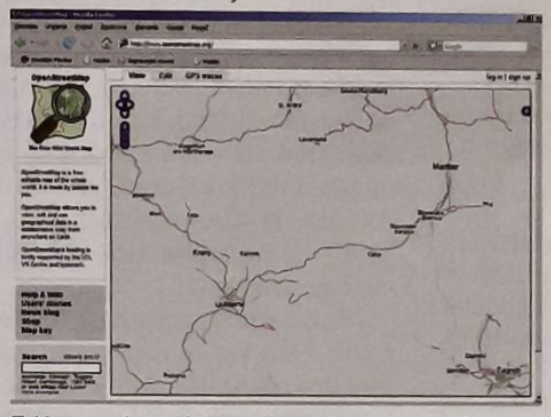
Za šankom

OpenStreetMap

Odprtokodni zemljevid sveta že ve, kje leži Slovenija

V Ljubljani je 8. in 9. septembra potekal prvi "mapping party". Zbegani? Tako se imenuje skupinsko delo na projektu OpenStreetMap.

Gre za projekt zagovornikov odprte kode, ki si prizadevajo, da bi vsem uporabnikom omogočili dostop do prostega zemljevida, s katerim bi lahko ti neomejeno manipulirali in pri tem nikoli ne bi prišli navzkriž z zakonom, kar je tudi največja omejitev zemljevidov, ki jih ponujata recimo Google in Najdi.si. Tako je nastala ideja za povsem brezplačno platformo za skupnost, ki jo bo realizirala kar - skupnost. Z avtom, kolesom ali peš navdušeni kartografi vandrajo pa svetu, s sabo pa seveda tovorijo GPS-sprejemnike. Tovrstnih aktivistov imamo kar nekaj tudi v Sloveniji, o čemer smo se lahko prepričali na tem mapping partyju, nenazadnje pa o tem priča tudi kar lepo število cest, ki jih slovenski zemljevid premore. Najbolje je pokrita Ljubljana, še posebno center, medtem ko so periferne regije zaenkrat obdelane precej skromno. To je seveda razumljivo, saj je zaradi razpršenosti potencialnih kartografov težko organizirati kak večji projekt. Zato najbolj zagrizeni kombinirajo koristno z zabavnim – na svojih poteh v službo, šolo, cerkev, trgovino ali gostilno vseskozi prenašajo GPS-sprejemnike in vsakokrat uberejo malenkost drugačno pot. Najbrž bo trajalo še precej dolgo, preden se bomo za zelo dolgo pot v tujino posvetovali z OpenStreetMapom, a ko bo končan, bo lahko zaradi svoje dinamičnosti postal najboljši zemljevid na svetu. In to zastonj. Mi smo za. ¤ **PCF**



Toliko ve o slovenskih cestah zaenkrat povedati OpenStreetMap. Če nam bo kdo očital, kako malo avtocest imamo, mu lahko rečemo, da te pač niso vrisane.

Prvi slovenski World Cyber Games

Slovenija uspešno preživela ognjeni krst – nekateri tekmovalci nekoliko manj

Za nami je prvo uradno večigralsko tekmovanje pri nas, na katerem se je med sabo pomerilo 86 tekmovalcev, boj pa je simultano potekal v igrah *FIFA 2007*, *Warcraft 3*, *NFS: Carbon* in *C&C: Tiberium Wars*. Konkurenca je bila huda, zato je napetost do konca pridno naraščala, boja žejne tekmovalce pa je v ljubljanski Areni Vodafone pospremilo kar nekaj radovednih obiskovalcev, ki so vsekakor imeli kaj videti.

Poleg gladiatorskih bojev smo lahko namreč videli tudi dobro organizacijo tekmovanja, čeprav je to potekalo prvič, zato se lahko nadejamo, da bo karavana WCG drugo leto spet obrodila naše kraje. Junaki, ki so iz boja prišli sicer vidno okrvavljeni, a še na nogah, so: Tadej Kralj (*FIFA 2007*), Žiga Pavlin (*Warcraft 3*), Filip Štirn (*NFS: Carbon*) in Anže Polc (*C&C: Tiberium Wars*). Takoj ko si zacelijo rane, pa bodo odleteli na svetovni finale v Seattle, kjer bo konkurenca nedvomno huda, saj se bodo tam pomerili s tekmovalci iz kar 70 držav. Dogajanje bomo vsekakor spremljali tudi mi – tako s poročanjem kot tudi omamljanjem in zaklepanjem naših nasprotnikov v temne kleti. Tam bo nanje do konca tekmovanja "popazil" Gregor Mraz. ¤ **PCF**

Boj mano-a-mano. Na srečo so bile med tekmovalci široke mize, tako da se niso mogli namenoma ovirati ali pa nasprotniku "po nesreči" iztakniti kabla tipkovnice. Ali pa na žalost – to bi lahko bilo zabavno.

NOVIČKE

INFOCUS PODALJŠAL GARANCIJO

Ameriško podjetje Infocus, katerega projektorji so pri nas zelo razširjeni in očitno tudi popularni, je naredilo obširno raziskavo in prišlo do zanimive ugotovitve, in sicer, da se njihovi projektorji nekako nočejo pokvariti. Zato so pač sklenili, da bodo dveletno garancijo raztegnili v triletno, kar mi vsekakor podpiramo. S triletno garancijo so poleg starejših "okrasili" tudi najnovejše pljuvalce slike, tako da boste lahko tri leta mirno spali, če boste kupili bodisi mobilni projektor, projektor za velike dvorane ali projektor za udobje domače dnevne sobe in hišnega kina. Projektorje Infocus v Slovenijo uvaža in distribuira podjetje Lestra.

SI.MOBIL Z LASTNIM OMREŽJEM UMTS

Si.mobil je za svoje uporabnike odprl omrežje UMTS, v celoti nadgrajeno s tehnologijo HSDPA. Slednja omogoča prenos podatkov s hitrostjo 3,6 MB/s. Trenutno Si.mobilovo omrežje za tehnologijo tretje generacije pokriva 25 odstotkov prebivalstva. Tako Si.mobil kar precej zaostaja za vodilnim slovenskim mobilnim operaterjem, Mobitelom, ki lahko storitve UMTS nudi 72 odstotkom prebivalstva.

Je pa Si.mobil svoj zaostanek nadoknadil pri lovljenju uporabnikov – v prvem polletju je ustvaril za 35,7 odstotka več prihodkov kot v enakem obdobju lani, saj so število uporabnikov povečali za 18 odstotkov, in sicer na lepih 463.400. S tem ima Si.mobil 26,2- odstotni tržni delež, medtem ko ima Mobitel 69-odstotni delež. Teh 69 odstotkov slovenskega prebivalstva pa se lahko torej nadeja nove nadgradnje na tehnologijo HSUPA, ki naj bi dovoljevala precej višje hitrosti prenosa od uporabnika k omrežju.

ZEMANTA ZMAGALA NA SEEDCAMPU

Mlado slovensko podjetje Zemanta, katere soustanovitelj je brihtnež, ki se je spomnil Odprtega kopa, je bilo izbrano v družbo najbolj zanimivih mladih podjetij v Evropi. Izmed 260 podjetij je komisija Seedcampa izbrala dvajset najbolj zanimivih in jih povabila v London na enotedenski zabavno-delovni dogodek, kjer so imeli mladci priložnost svoje ideje tudi predstaviti pred 30 potencialnimi investitorji. Ob zaključku je komisija izbrala šest najboljših, med katerimi je bila tudi Zemanta. S tem je mlado podjetje dobilo sejemsko žepnino 50.000€ in dostop do številni svetovnih svetovalcev in investitorjev. Odslej bo Zemanta imela svoj štab tudi v Londonu.

T-2 ZNIŽAL CENE OPTIČNIH POVEZAV

S prvim oktobrom je T-2 znižal cene dostopa do interneta prek tehnologije FTTH (Fiber to the Home, optika do doma) za vse obstoječe in nove naročnike. Tako je prejšnjo "vstopno" hitrost optičnega dostopa do interneta, 1/1 MB/s, zamenjala hitrost 10/10 MB/s. Vsem uporabnikom, ki so uporabljali hitrost, nižjo od 10/10 MB/s, so avtomatično dvignili hitrost prenosa. Na žalost pa je ta zgodnji božiček zaradi (ne)zgrajenega omrežja lahko za zdaj obiskal le srečneže v delih Kranja, Ljubljane in Kopra.

Vaš Vklop

Vaša pisma, vaše slike, vaša stran

Pišite nam!

Člani uredniške ekipe bodo odgovorili na vaša pisma, pa še nagrado si lahko prislužite, če jih boste nasmejali.

pisma@
pcformatslo.net

Tipkovnice

Prispelo 15. septembra 2007

Zakaj imajo "slovenske" tipkovnice ć in đ?

P.S.: Ukradli ste mi idejo za čiščenje tipkovnice v pomivalnem stroju, o kateri sem vam pisal pred nekaj meseci. Vesel sem, da ste stvar nadgradili (puščanje tipk gor), vendar vseeno zahtevam honorar. Kakih 20.000€ ali kremšnito.
Žiga

20 jurjev evrov ali kremšnita... 20 jurjev evrov ali kremšnita... Sicer ti ideje nismo ukradli, vseeno pa lahko prideš na kremšnito. Prinesi jih še kaj več, da te člani uredništva ne bomo žalostno gledali, medtem ko se boš sladkal. Saj veš, v četvero je lepše...

Dnevnik pirata

Prispelo 4. septembra 2007

3. 9. 07 Odločil sem se, da začnem pisati dnevnik. Ker še ga nisem pisal prej, se mi zdi, da je potrebnih nekaj pravil: jaz Internetni slon, ti dnevnik pa tiho, drugače te bom dal pred vrata... ne, čakaj... eh, pozabi... Posel mi prav blesti. Internetna mula mi je včeraj prodala celo zimsko zalogo. Vsi ti novi filmi mi dajejo denar pred kar vrata. Počasi že razmišljam, da bi dal oglas v časopis.

4. 9. 07 Danes je k meni prišel en mulc, mogoče star kakšnih 14 let. Hotel je *Halo 2*, ki pa še ni bil pripravljen, zato se je začel odvijati ta zanimiv pogovor:

Mali: (Opozorilo! Mnenje "Malega" morda ni enako mnenju pisca tega besedila!) "Čuj, stari, a bo že?"

Jaz: "Ja, ja če nočeš čakati pa si kupi original... eee v trgovini! Saj jaz imam tudi originale, veš samo sonce malo vpliva, da so malo bledi...

Mali: "Itak stari, kaj misliš, da bi v trgovini dal več kor 50 evrov za igro, ko jo pri tebi dobim za 20? Pa še ta stari mi ne dajo dovolj denarja, da bi si jih kupil dovolj. Kako te velike korporacije sploh mislijo, da bodo kaj prodale, ko pa mi dajo stari le 30 evrov na mesec?"

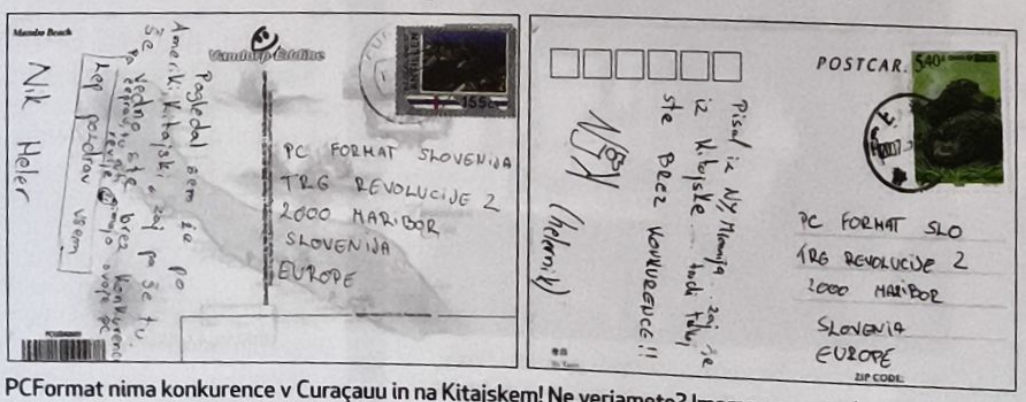
Jaz: "Ja daj tu imaš *Halo 2*, pojdi že iz mojega stanovanja!"

Mladina pa je zadnje čase res neolikana! No, kakorkoli že, danes je bil uspešen dan! Opa nekdo trka. A že je čas za zlobni smeh? Muha hahahaha! Jaz sem kralj piratstva!

5. 9. 07 Le kdo bi si mislil, da lahko zaradi piratstva dobiš deset let zapora? Pišem namreč iz celice, dragi dnevnik. (vzdih) Ah, ko le nebi postal pirat in se podil po napačni strani zakona! Zapomnite si to, otroci!

(Opozorilo! Dogodivščine Internetnega slona in Internetne mule so last MPP! (Microsoft proti piratstvu) Vse pravice pridržane. Vsaka podobnost je le naključna! (zelo naključna). Mnenje mulca morda ni enako mnenju pisca tega besedila! Za več podrobnosti si oglejte: www.gatesalmighty.com/gatesblessyou/piratessucks
Jan

Ne vemo, kaj je pesnik želel povedati, a nas je tole pismo vsaj zabavalo.



PCFormat nima konkurence v Curaçauu in na Kitajskem! Ne verjamete? Imamo vse potrebne dokaze, s katerimi lahko brez kančka dvoma tudi potrdimo. V uredništvu smo namreč najeli vohuna, ki za nas hodi po svetu in preverja, kaj počne naša konkurenca v tujini. Kot je videti, pošteno lenari.

Paranoja²

Prispelo 4. septembra 2007

Priznam, da me je Mitja spravil v dobro voljo. Tukaj bi želel samo pokazati razliko med dvema naivnežema z nasprotnim predznakom. Zase trdim, da sem in bom ostal realist, Mitja pa je kot kaže velik pesimist, a pomembno je izhodišče!

Zame velja, da trdim, da so nas na začetku pridno in velikokrat tudi grobo prvo nadzirali (tudi preko drila): verske elite, nato politične elite, na koncu pa nas bo nadzirala Znanost. Zame to predstavlja naravno zakonitost. Namreč bolj ko je posameznik in predvsem družba izobražena bolj prefinjena, nadzor mora biti. Znanost pa mora nadaljevati svoj razvoj, ker se bomo v nasprotnem obrnili v preteklost, kar je zame popolna norost.

Torej ga jemljem v zakup, ker se zavedam, da morajo slediti raznim kriminalcem, pedofilom itd. (in tukaj zdaj nastopa moja naivnost), a to, česar si želim, je, da bi pustili pri miru tiste, ki družbi in državi nočejo povzročati nobenih problemov, razen morda teh, da kdaj napišejo kakšno kritično pismo, ki je seveda utemeljeno z argumenti.

Celotna prihodnost človeštva bo odvisna od tega, ali bo zmagal pogled v prihodnost (s tehniko in nanotehnologijo), ali pogled v preteklost (z vsemi verskimi elitami na čelu). To je zame bistveno vprašanje, na katero si mora odgovoriti ta planet - Zemlja.
Branko

Močno dvomimo, da bo naš planet komurkoli kakorkoli odgovarjal. Verjemi, smo poskusili. Lani poleti smo sredi noči, ko smo zaključevali revijo, med premorom ležali na zelenici pred uredništvom, in se zavzeto pogovarjali z Materjo Zemljo, a ta ni prav nič odgovorila. Tiha dama, kajne?

PISMO MESECA

Skrivnostna pošiljka

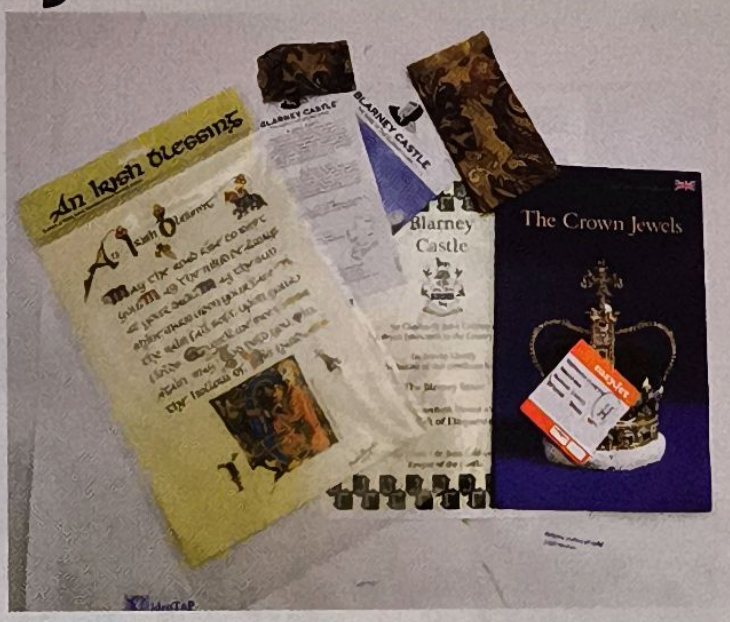
Prispelo 14. septembra

V uradništvo *PCFormata* je pred kratkim prispela resnično skrivnostna pošiljka, katere vsebino si lahko ogledate na sliki. Ta pisan paket, očitno nabran na potepu po Angliji in Irski, domnevna prejemnica ali pošiljateljica (ali mogoče celo kakšno prelestno dekletce, ki ga je popotnik spoznal med letom iz Amsterdama v Belfast, kot dokazuje odrezek letalske karte), je nekdo, ki sliši na ime Lynette. Vsebina paketa pa je naslednja:

- irski blagoslov,
- potrdilo, da je prejemnik poljubil Blarney Stone,
- dve pisani papirnati vrečki z nalepko, na kateri piše "Made in Italy, Murano, Venezia",
- dva prospekta iz gradu Blarney,
- katalog razstave kronskih draguljev v Londonu.

V paketu je še en predmet, ki ga ni na sliki in na seznamu. Vaša naloga je torej naslednja: želimo slišati vaše teorije o tem, zakaj smo prejeli omenjeno pošiljko (zagotavljamo vam, da v uredništvu nikomur ni ime Lynette), kdo je po vašem mnenju dejanski pošiljatelj, in seveda kaj bi lahko bil tisti skrivni predmet.

Pravi prejemnik bo seveda točno vedel, kaj manjka na sliki - če se nam javiš, boš dobil seveda celoten paket in še kremšnito. Vsekakor bomo resnično srečni, če se boš odločil kremšnito deliti še z nami, še bolj srečni pa bomo, če jo kar sam prineseš, ker nismo trdno prepričani, da bo Žiga držal obljubo.



POSEBNA NAGRADA

Običajno podarjamo nagrado za najboljše pismo meseca, tokrat pa bo stvar malce drugačna - legitimni prejemnik te pošiljke, ki bo znal povedati, kaj manjka na sliki, dobi kremšnito (in pošiljko). Časti Žiga.

www.chiptrade.si!
darilo! logitech kamera messenger
CHIP TRADE
računalnik - topline interceptor
• **Intel® Core™2 Duo** procesor E6550
• osn. plošča **Gigabyte So775 P35-DS3**
• grafična kartica **Club3D GF8600GT** z 256MB pomn., PCIe, 540/1400MHz, 128Bit, GDDRIII, 2x DVI
• računalniško ohišje **STORM** - AET40N, MIDI ATX 500W
• **2048 MB DDR2 MUSHKIN** SP2-6400+ pomnilnika
• **320 GB** trdi disk **SEAGATE**, S-ATAII, 16MB, 7200rpm, NCQ
• DVD zapisovalnik +/- **NEC AD-7173S** DL 18x B., SATA
• **20" LCD monitor PHILIPS 200WS8FB**
• **LOGITECH** brezvrvična tipkovnica Cord. Desktop **EX110**, black, SLO
• zvočniki **LOGITECH S-200**, 2.1, 25W RMS SB silver/black
intel Core 2 Duo inside
990,00 EUR
CHIP TRADE d.o.o., Ulica heroja Nandeta 33, 2000 Maribor, tel. prodaja: 02/ 46-22-630, splet: www.chiptrade.si, e-pošta: prodaja@chiptrade.si

Kaj ste zamudili

So stvari, ki ne zastarajo!

Izkoristite enkratno priložnost in naročite revijo PCFormat in priložen film po znižani ceni. Pokličite že danes telefonsko številko 02 330 330 2 in na dom boste v najkrajšem času prejeli filmsko uspešnico in zvrhan koš računalniških nasvetov, delavnic, opisov strojne in programske opreme, daljših zabavnih in poučnih tem ter iger. Poleg filma boste na dvostranskem DVD-ju našli še kup uporabnih programov, demo različic iger, modov in popravkov.

PCF 64

V reviji

Supertest projektorjev / Sestavite medijski center / Halo 2 / Spopad strojne opreme / LOTR Online / Radeon HD 2900 XT / Football Manager Live

Na disku

film JAY & SILENT BOB STRIKE BACK

PCF 65

V reviji

Ekstremno hlajenje / Tomb Raider: Anniversary / Vsemogočni Google / Bioshock / Supertest digitalnih fotoaparato

Na disku

film THE CROW

PCF 66

V reviji

Nanotehnologija / GRAW 2 / PC vs konzole / Poročilo s sejma E3 / Shadowrun / Supertest grafičnih kartic

Na disku

film SCARY MOVIE 2

PCF 67

V reviji

Piratimednami! / Supertest procesorjev / Obdelava fotografij / Bioshock / Igre za DX10 / World in Conflict / Fallout 3

Na disku

film POLJUBI ALI UMRI

Naročite se na PCFormat®

Prihranite 16% ali 20% pri naročilu na PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat: 39,90€

18-mesečna naročnina na PCFormat: 57,50€

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preizkusnimi programi in **filmsko uspešnico**.
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger.
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in boljši izkoristek PC-ja.
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme.

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* za eno leto ali ob podaljšanju naročnine za isto obdobje, boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri*. Izbirate lahko med naslovi:

- Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield Gold
- Heroes of Might & Magic

*Darilo, ki vam pripada, boste prejeli po plačilu celotnega zneska naročnine.

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo 24 ur na dan

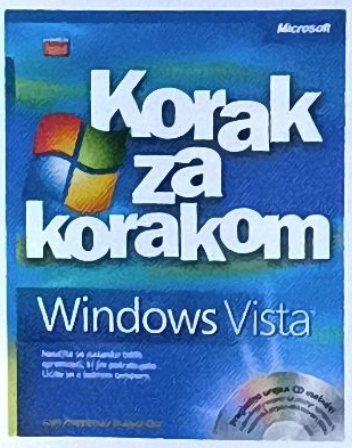
MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

DARILO za naročnike

Če želite pošteno obvladati Windows Vista in ne želite spregledati vsega, kar se skriva pod prenovljeno zunanjostjo sistema, potem bo ta knjiga za vas kot naročena.

PCFormat skupaj z založbo ***Pasadena*** novim naročnikom podarja knjigo ***Microsoft Windows Vista*** korak za korakom, ki vam bo pri tem pomagala. Priročnik je namenjen samostojnemu učenju dela s sistemom, na priloženem CD-ju pa so še dodatne vaje in predstavitve, tako da boste lahko uporabo Viste trenirali na praktičnih primerih.



- Prilagodite videz in delovanje osebnega računalnika.
- Namestite programe ter pripravite tiskalnike in drugo strojno opremo.
- Hitro preiščite računalnik in poiščite natanko tisto, kar potrebujete.
- Razvrščajte digitalne fotografije, snemajte CD-je in igrajte igre – zabavajte se!
- Vzpostavite povezavo z internetom in blokirajte neželeno vsebino.
- Izboljšajte učinkovitost delovanja računalnika in odpravite pogoste težave.

ZALOŽBA Pasadena®

Založba Pasadena d.o.o., Brnčičeva 41a, 1000 Ljubljana, (01) 475 95 35 | www.pasadena.si

*Vsak naročnik lahko prejme samo eno od daril, omenjenih na tej strani. Število daril iz posebne ponudbe je omejeno.

Linux proti Visti

David proti Goljatu... Bo zdaj, ko je Vista v fazi počasnega štarta, prača naredila svoje?

Windows Vista je draga, XP pa je star. Linux je po drugi strani ves čas v fazi razvoja in izboljševanja. Obstaja tudi morje različnih različic, od katerih je večina na srečo brezplačna. Hkrati pa je nemogoče zanikati, da Microsoftova povezanost z industrijo drži sistem Windows v tehnološki prednosti... ali pač?

Večina ljudi ve, kaj Linux je; veliko je že bilo govora o njegovi preteklosti, nas pa tokrat zanima predvsem njegova sedanjost. Razvijalci najnovejših distribucij pravijo, da so zadnje različice bolj prijazne do uporabnika, ironično pri tem pa je, da so si avtorji precej idej za prijaznost sposodili kar od Microsofta. Prvi primer je denimo že namestitev operacijskega sistema.

Namesti se udobno

Nameščanje Linuxa ni več zagoneten in tvegan proces, niti če nameravate uporabljati dva operacijska sistema na enem računalniku. Večina distribucij Linuxa, ki trdijo, da so uporabniku prijazne, se namestijo s pomočjo grafičnega vmesnika, ne s pomočjo ukazne vrstce, ki nas je strašila prejšnja leta. Boste pa še vedno morali uporabiti orodje za ustvarjanje particij (če želite dva sistema na enem PC-ju, boste morali zadevo verjetno opraviti ročno). A to ni nobena katastrofa, pazite le, da ne pozabite, da Linux ne uporablja NTFS (datotečni sistem je v bistvu različen od distribucije do distribucije). V nekaterih primerih boste morali particijo formatirati kot "swap".

Linux je prišel daleč, a ne tako daleč kot Windows, vseeno pa je proces, če se ne boste ukvarjali z dvojnim zagonom, veliko preprostejši. Stvari torej še niso popolne. Pa je Windows v tem pogledu morda popoln? Ali je popolnost sploh mogoče doseči? Dve zelo zanimivi vprašanji. Niti dva postopka nameščanja nista enaka, vse pa je odvisno od različice Linuxa, za katero ste se odločili.

In kaj je tako razburljivega na tem brezplačnem operacijskem sistemu? Pošteno vprašanje, na katerega lahko najbolje odgovorimo tako, da napeljemo debato na dejstvo, da se vam po namestitvi distribucije Linuxa ne vsiljuje možnost, da bi zapravili še več denarja za pisarniško programje, urejevalnike slik in programe, namenjene varnosti, ampak dobite vse to že v osnovnem paketu. V veliko primerih boste vse dobili celo na enem samem CD-ju - ja, zapisali smo CD in ne DVD. Tako je vso delo, ki ga morate sami vložiti pred namestitvijo, brskanje po spletu za sliko ISO in zapisovanje te slike distribucije na prazen CD. So tudi izjeme - velikan Sabayon denimo tehta več kot 4GB.

Veliko novejših in popularnejših distribucij, vključno s številnimi tistimi, ki smo jih sami preizkusili, poznajo genialen sistem "preizkusi, preden namestiš". Kaj to je in kako deluje? Lahko snamete in na CD zapišete sliko "žive" različice distribucije. S pomočjo tega CD-ja lahko nato zaženete Linux, ne da bi si operacijski sistem pred tem namestili na trdi disk. Koncept sicer ni nov, je pa zelo uporaben, saj boste tako brez večjega napora našli tisto distribucijo, ki vam je najbolj všeč.

V preteklih letih so se te "žive" različice razlikovale od namestitvenih. V primeru distribucije Ubuntu in še nekaterih dru-

MIMO GREDE...

Če na www.amazon.com pobrskate za "Linux Dummies", boste našli kar 407 knjig. Nekaj jih je osredotočenih na določeno distribucijo Linuxa, nekaj pa je tudi bolj splošnih vodičevpo Linuxu.

Prva pomoč za Linux

Krasna lastnost interneta je, da je neverjetno velik. Veliko reči boste našli v njegovih kotičkih; a ko iščete odgovor na zelo specifično vprašanje, je včasih celo prevelik. Vseeno pa iskanje pomoči v zvezi z vašo distribucijo Linuxa (in pomoč boste prav gotovo potrebovali, kakor ste jo potrebovali, ko ste prvič poskusili z uporabo Windows) ni nujno boleča izkušnja.

Prvo pomoč za vaš glavobol pojdite iskat na spletno stran distribucije, ki jo uporabljate. Če pa imate bolj specifičen problem, boste morali skočiti v Google. Pri tem uporabljajte narekovaje za iskanje določenih fraz (sporočil o napaki...) in poskusite biti natančni. Če imate težava denimo s strojno opremo, uporabite naziv modela. Kaj podobnega bi bila recimo smiselna iskalna fraza: "no sound in quake 4 in ubuntu 7.04".

Natančnost je bistvena, pa če iščete po forumih ali s pomočjo spletnega iskalnika. Odgovor običajno že obstaja, zato se vam običajno niti ne bo treba prijavljati v forume. Vseeno pa se ne bojte vpletati - razvijalcem so izkušnje novinca večkrat bolj pomembne kot izkušnje veterana.

Kako smo testirali

Operacijske sisteme smo preizkušali z vsakdanjimi opravili in aplikacijami. Sem sodi denimo igranje iger, pošiljanje elektronske pošte, brskanje po spletu, izdelava dokumentov, poslušanje glasbe in obdelava fotografij. Vsa ta opravila so v Windows dovolj preprosto izvedljiva. Linux zmore vse zgoraj našteto, nas pa je zanimala predvsem enostavnost izvedbe. Kateri programi so najbolj uporabni in zakaj? Kateri sistem je najboljši takoj po namestitvi? Iskali smo najboljšo distribucijo Linuxa in jo primerjali z Windows XP in Vista.

gih pa se je to zdaj spremenilo na bolje. Ko sliko CD-ja snamete z interneta in jo zapišete na medij, se lahko takoj zaženete na Ubunujevo namizje GNOME in če vam je všeč, kar vidite, lahko operacijski sistem preprosto namestite na trdi disk kar s pomočjo istega CD-ja. Preprosto in zelo učinkovito. In brezplačno.

Šarmanten vmesnik

Praktičnost sistema je bila ravno tako pomembna pri naši primerjavi. To vključuje tako preprostost namestitve kot tudi prijetnost dela s samim namizjem. Pri našem sprehodu po svetu Linuxa smo se podali v veliko smeri in si ogledali distribucije, ki temeljijo na vmesnikih GNOME in KDE. Sabayon gre še korak dlje z vmesnikom Beryl. Ta upravljalec z okni ima v rokavih toliko adutov, da bodo Vistini odlični učinki Aero delovali zastarelo, še preden jih bo večina uporabnikov PC-jev sploh videla. Gre za zelo nov projekt (napovedan je bil septembra 2006), ki je prišel šele do različice 0.2.0 in je zaradi tega še precej hroščat. A so njegovi posebni učinki zares krasni. Na kocko nalepljeno namizje smo sicer že videli tudi v Windows XP s pomočjo orodij, kot je *Yodm3D* (www.chrisnsoft.com/langswitch_lang/en), a Beryl prehiteva vse podobne poskuse po levi z impresivnimi učinki vlečenja in raztegovanja, ki naredijo okna precej bolj živa. Morda se to sliši moteče, v praksi pa se boste vsega takoj navadili.

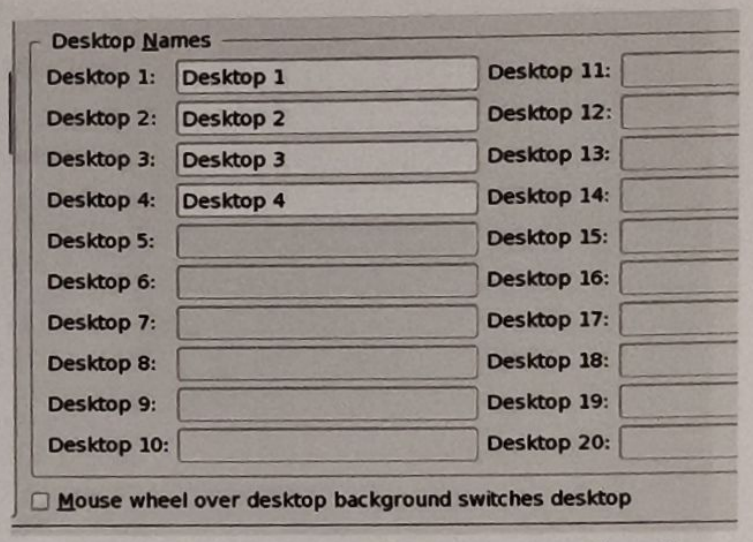
Kdo se bo igral?

Ker imamo omejeno število strani, smo se osredotočili na pet distribucij Linuxa. Morda se bo kdo zmrdoval, ker smo izpustili Fedora Core 7, ampak podobno žalostna usoda je doletela še na ducate drugih.

Ni malo tistih, ki pravijo, da je Ubuntu bolj popularen kot Fedora Core 7. Ubuntu živi z vodilom "Linux za ljudi" in si ob vsaki novi različici nadene ime nove živali - Hoary Hedgehog in Edgy Eft sta zadnja dva primera, ki ju lahko snamete s spletne strani www.ubuntu.com. V času pisanja je zadnja različica nosila številko 7.04, temeljila pa je na namiznem okolju GNOME. NA voljo so še trije drugi okusi Ubuntuja. Kubuntu temelji na namiznem okolju KDE, Edubuntu cilja na šole, Xubuntu pa je namenjen šibkejšim PC-jem.

PCLinuxOS (www.pclinuxos.com) je razmeroma nova distribucija, ki se je prvič pojavila leta 2003. Zasnovana je bila z uporabniki Windows v mislih, zato temelji na namizju KDE, ki je bolj soroden okolju Windows od namizja GNOME. Preizkusili smo različico z letnico 2007, ki je izšla maja. Operacijski sistem temelji na še eni popularni distribuciji, imenovani Mandriva, kar je tudi razlog, da slednje nismo vključili v test.

Freespire (www.freespire.org) temelji na komercialnem Linspire in ravno tako cilja na uporabnike Windows. Linspire se je v izvirniku imenoval LindowsOS, a so Microsoftovci vložili tožbo zaradi očitnega namigovanja v imenu. Microsoft tožbe sicer ni dobil, a so zahtevali ponovitev postopka, nazadnje pa so se izvensodno poravnali. Freespire je odprtokodni projekt, ki ga pri življenju drži skupnost, prva beta različica tega na Debianu temelječega sistema pa je izšla sredi leta 2006.



PCLinuxOS-ovo namizje KDE podpira hkratno uporabo večih namizj, med katerimi lahko preklapljate.

MIMO GREDE...

Starejše igre morda ne bodo delovale z novimi distribucijami Linuxa, ker ne podpirajo novega gonilnika za zvok, ALSA. Naj bo Google vaš prijatelj pri reševanju težav, saj so problemi z zvokom pogosti, rešitve zanje pa tudi.

Sabayon in openSUSE sta zadnja preostala kandidata, ki ju bomo pogledali. Italijanski Sabayon je pravi novinec, temelji pa na Gentoo Linux. Obe distribuciji dobite v obliki datoteke ISO, velike za en DVD, tako da se pripravite na malo daljši postopek snemanja s spleta. OpenSUSE je odprtokodni projekt, ki temelji na nemški komercialni distribuciji SUSE, ki pa spet temelji na Slackware. Da bi dobili v roke Sabayon pojdite na www.sabayonlinux.org, za openSUSE pa na www.opensuse.org.

Pri snemanju distribucije z interneta bodite pazljivi, da boste izbrali pravo različico (za platformo x86 ali pa 64-bitno), priporočamo pa vam tudi uporabo programa za upravljanje snemanja. Dobra izbira za uporabnike Windows je *Free Download Manager* (www.freedownloadmanager.org) - kot pove njegovo ime, je brezplačen. Ko ISO snamete, ga bo seveda treba zapisati na CD ali DVD. To delo bo šlo dobro od rok denimo programoma *Nero* ali brezplačnemu *Active@ ISO Burner* (www.ntfs.com/iso-burning.htm). Za

Ubuntu 7.04

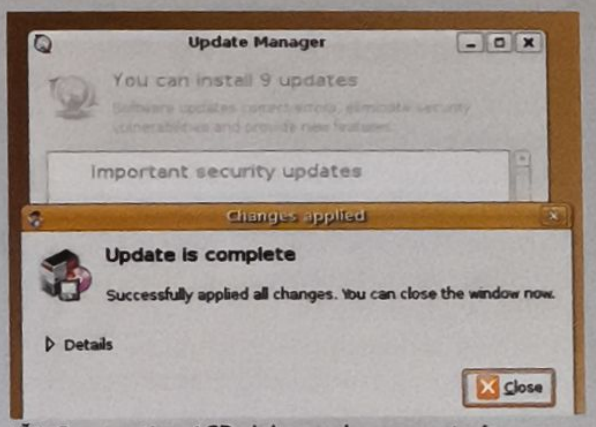
Dell je pred kratkim objavil, da bo Ubuntu Linux sistem, ki ga bodo prilagali novim PC-jem, kar je marsikoga presentilo. Je pa njihova odločitev razumljiva. Ubuntu je enostaven za uporabo, njegov Live CD pa se lahko uporabi tudi za namestitev.

Nova različica prinaša tudi aplikacijo za upravljanje z gonilniki drugih proizvajalcev (denimo za ATI-jeve grafične kartice). To pomeni, da težav z namestitvijo gonilnikov ne boste imeli, a takoj po namestitvi sistema zadeve še ne bodo delovale kot je treba. Tudi MP3 v osnovi ni podprt, boste pa hitro našli rešitve na spletu, poleg tega pa lahko s plačilom dobite tudi podporo podjetja za Ubuntu, Canonical.

Delovanje iger in multimedijskih aplikacij je bilo povprečno, bilo pa je še nekaj nevšečnosti, kot denimo ta, da nismo mogli namestiti omrežnega trdega diska, čeprav smo sledili navodilom. Odličen operacijski sistem za domačo pisarno, ki se strogo drži odprtokodnih načel.

OSNOVNI PODATKI

Cena Brezplačno
Na spletu www.ubuntu.com



"Živi" namestiveni CD, dobra podprora za strojno opremo in odlična podpora uporabniku.

PCFormat Ocena

openSUSE 10.2

Sistem je pravi debeluh - dobite ga na petih CD-jih ali enem DVD-ju. Do trenutka, ko se je leta 2005 pojavil openSUSE, je bila distribucija SUSE Linux že pri različici 10. Gre za projekt skupnosti, ki ga sponzorira Novell, tako da ima zelo dobro podporo.

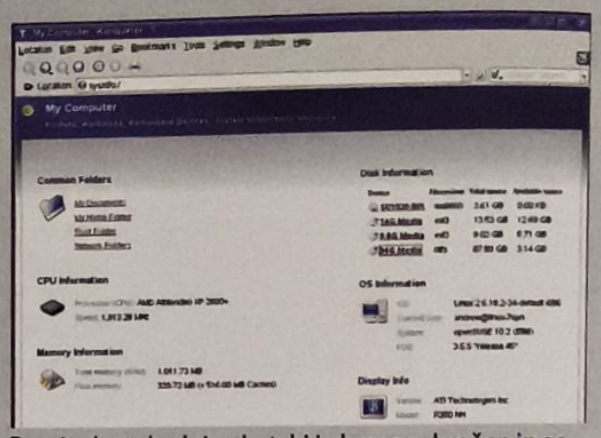
Impresiven je; uporabljate lahko tako okolje KDE kot tudi GNOME in mi, kot ste verjetno že ugotovili, menimo, da je KDE boljša rešitev za uporabnike operacijskega sistema Windows.

openSUSE pripada še stari šoli, zato ne pričakujte takojšnje podpore za formate, kot je MP3. Enako velja za gonilnike za grafično kartico podjetja ATI - in nVidia. Nasvet na spletni strani openSUSE? "Razmislite o uporabi grafičnega čipa s polno podporo za Linux in program F/LOSS, kot so Intelovi".

Čeprav nas je openSUSE na splošno impresioniral, je še vedno preveč stvari manjkalo. To pa zato, ker so avtorji popolnoma zapriseženi ideji o čisti odprtokodnosti in ne zato, ker bi bil openSUSE slab sistem. Ni.

OSNOVNI PODATKI

Cena Brezplačno
Na spletu www.opensuse.org



Pravi odprtokodni paket, ki je lepo zaokrožen in ga žene preizkušena tehnologija.

PCFormat Ocena

vsak primer znižajte hitrost zapisovanja, ker se tako zmanjša tudi možnost napak na disku. Ko imate distribucijo na CD-ju oziroma DVD-ju, ponovno zaženite računalnik in se podajte v BIOS. Tu za prvo zagonsko enoto izberite vaš optični pogon. Tako boste končno lahko zagnali Linux in začeli z nameščanjem oziroma preizkušanjem "žive" različice.

Če se odločite za slednjo možnost, jo uporabite samo v informativne namene in se čim prej lotite polnega nameščanja sistema. Navsezadnje niti ne boste potrebovali veliko prostora na trdem disku - particija velika okoli 20GB bo za začetek povsem dovolj udobna. Če se odločite, da boste svet Windows popolnoma zapustili, se lahko s tem ukvarjate tudi kasneje.

Podpri me, podpora

Tiste bolj nervozne uporabnike običajno skrbi, da bodo pri namestitvi Linuxa imeli težave z nedelujočo strojno opremo ali pa da se bodo lomili z nastavitvami. To je prav gotovo držalo v preteklosti. Pred pičlimi tremi leti je pisec tega teksta porabil šest ur za namestitev gonilnika grafične kartice v distribuciji Linuxa, ki naj ostane neimenovana. Vendar pa tovrstne frustracije niso ekskluzivno rezervirane zgolj za uporabnike Linuxa, saj tudi Windows včasih napade poln kamion gremlinov. A nekaj tako preprostega, kot je namestitev gonilnika, je v Windows praviloma enostaven proces in tak bi moral biti tudi v Linuxu.

MIMO GREDE...

Če vam upravljalec particij med namestitvijo predlaga določitev particije "swap", ubogajte njegov nasvet. V nasprotnem slučaju sistem ne bo deloval tako hitro, kot bi moral.

Poslušanje glasbe zna biti v Linuxu težavno. Težava digitalne glasbe je, da je večinoma predstavljena s formatom MP3. Ker pa ta tehnologija ni odprtokodna, za vsakim vogalom čakajo potencialne težave z legalnostjo in pozivi k plačilu licence. Dodaten hec je, da si lastništvo patenta za ta format pripisuje kar nekaj podjetij, vključno s Thomson Consumer Electronic, Fraunhofer IIS, Sisvel in še nekaterimi.

Ideja za odprtokodno programsko opremo je, da se lahko koda distribuira, spreminja, uporablja in prilagaja brezplačno, predvsem pa brez zapletov s patenti in avtorskimi pravicami. Zaradi tega je tehnologija, ki zahteva licenčnino, takoj razdelila skupnost uporabnikov Linuxa na tiste, ki se tovrstnih rešitve nočejo dotikati niti s palico (ker je pač proti osnovni filozofiji), in na tiste, ki so pripravljeni vključiti tehnologijo v svoje rešitve, ker je uporaba računalnika zaradi tega preprostejša.

Posledica tega zapleta je, da nekatere distribucije same po sebi ne podpirajo formata MP3, tako da morajo uporabniki sami poiskati način, kako bodo tovrstno glasbo predvajali. Še nedolgo tega so bile s tem precejšnje težave, zdaj pa Ubuntu denimo že vključuje pomagala, s katerimi lahko pridete do podpore za MP3, nekatere distribucije, kot je denimo Freespire, pa bodo glasbo MP3 predvajale takoj po osnovni namestitvi.

Situacija je težka, ker gre v bistvu za etično dilemo, ki se ne konča samo pri MP3. Vsi formati, ki so v lasti podjetij oziroma so zaščiteni z zakonom, se znajdejo v isti godlji. To vključuje določene video formate, glasbene datoteke in do določene mere celo grafične gonilnike podjetja ATI.

Avgusta 2006, nekaj časa po tem, ko so pri Intelu napovedali, da bodo izdali odprtokodne gonilnike za svoje grafične čipe, so dali uradno izjavo tudi pri

Sabayon 3.4

Pripravite se na dolgotrajno snemanje, saj je datoteka štirikrat večja od večine ostalih distribucij. A ko boste zadevo enkrat namestili, se vam bodo orosile oči ob pogledu na uporabniški vmesnik Beryl, poleg tega je ta operacijski sistem hiter in odziven.

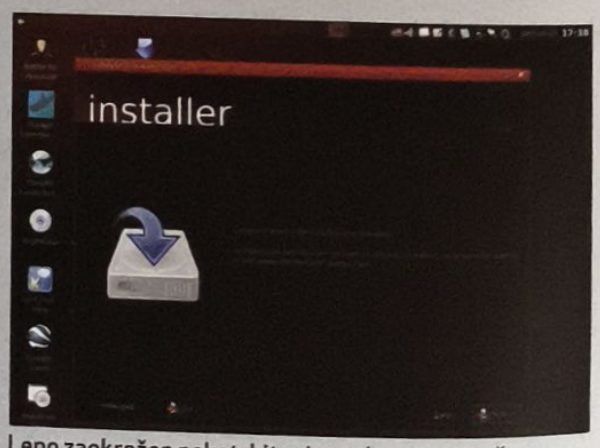
Multimedijska podpora je dobra, čeprav gonilnika za grafično kartico nismo našli v prvem poskusu. Sabayon se zelo pogosto nadgrajuje - mi smo preizkusili različico 3.4 Loop 3a, a tehnična podopra tega napredovanja skorajda ne utegne dohajati. Ni pa situacija katastrofalna, daleč od tega.

Dobili boste vso potrebno pisarniško programje, a če je to vse, kar potrebujete, rajši poiščite kakšno manjšo distribucijo, saj ima vmesnik Beryl še precej hroščev (hkratni pritisk na tipke Ctrl, Alt in Backspace ni bil redek podvig).

Sabayon je vsekakor bolj nagnjen k eksperimentiranju kot ostale distribucije, a če iščete kaj svežega in zanimivega, ste našli svojo jed.

OSNOVNI PODATKI

Cena Brezplačno
Na spletu www.sabayonlinux.org



Lepo zaokrožen paket, hiter in prekrasen na račun uporabniškega vmesnika Beryl.

PCFormat Ocena

Freespire

Za testiranje smo uporabili različico beta (v času pisanja Freespire 2 še ni bil na voljo), ki se imenuje 1.9.0. Freespire se namesti hitro in je preprost za uporabo. Okolje KDE bo delovalo dovolj domače vsem uporabnikom Windows in takoj po namestitvi že podpira večino multimedijskih datotek, vključno z MP3. Celo particija Windows XP je bila ob prvem zagonu samodejno pripravljena na branje in zapisovanje podatkov.

Distribucija ima navado uporabljati starejšo programsko opremo, da bi bili združljivost in stabilnost kar največji, zato boste morda kdaj imeli občutek, da ste zamudili kak bonbonček. Rečemo lahko, da se Freespire lahko kosa z Windows XP, Visti pa ravno zaradi tega ni povsem dorasel.

Freespire nas je konkretno impresioniral, dobra pa je tudi podpora zelo živahne skupnosti. Ta sicer ni tako velika kot skupnost za Ubuntu, ima pa potencial, da z dobrim nadaljnim delom razvijalcev še pošteno zraste...

OSNOVNI PODATKI

Cena Brezplačno
Na spletu www.freespire.org

Hitra namestitev, dobro delovanje osnovne različice.

PCFormatOcena

ATI-ju. V izjavi je podjetje (ki ga takrat še ni odkupil AMD) oznanilo: "Naše lastne, patentirane optimizacije predstavljajo vrednost, ki jo ponujamo našim strankam in zato nimamo v načrtu izdati odprtokodnih različic gonilnikov."

ATI razvija in distribuira svoje gonilnike za Linux, vendar ti niso odprtokodni, ker je nekaj tehnologij, ki se jih gonilniki poslužujejo, zaklenjenih zaradi pogodb z drugimi podjetji. Dokler se to ne spremeni, vključitev gonilnikov za ATI-jeve grafične kartice v distribucije Linuxa ne bo mogoča. Naš testni računalnik smo namenoma opremili ravno z ATI-jevo grafično kartico, da smo lahko testirali, kako se je vsak operacijski sistem spopadel s to težavo.

Še en test, ki smo ga želeli izpeljati, je dodajanje particij. Linux, ki ima nameščen tudi Windows, bo verjetno želel tu in tam pokukati tudi na datoteke, ki so shranjene na particiji Windows. Če tega pogona ne dodate ("mountate", v žargonu linuksašev), kaj takega seveda ne bo mogoče. In vse distribucije tega ne storijo samodejno, zato se boste morali ponekod potruditi, da boste lahko odprli datoteke, ki jih že imate.

Skladiščenje podatkov je torej pomembna zadeva, še posebej, če se boste morali z dodajanjem particij ubadati ročno. Samodejno dodana particija Windows si v naši beležki zasluži precej pozitivnih točk za Linux, saj je to nekaj, česar denimo Windows nikakor ne zmore samodejno v obratni smeri. Preverjali smo tudi, če lahko operacijski sistem vidi mrežni trdi disk, ki trdi, da je združljiv s sistemom Linux.

Še en test povezan s skladiščenjem podatkov je vključeval obnašanje operacijskega sistema, ko smo uporabili USB pogon. V teoriji bi moral uporabnik brez vprašanj dobiti dovoljenje tako za branje kot zapisovanje podatkov, kar je v dobi pogonov flash lahko zelo pomembno - to je nekaj, kar se zdi uporabnikom Windows samoumevno.

Ne le sistem

Nazadnje smo si ogledali še, kaj vse dobite v celotnem paketu - kaj ponujajo pisarniški programi, kateri medijski predvajalniki so na voljo in kaj od pomembnih stvari morda manjka. Ker je Linux ves čas v fazi evolucije, to verjetno ni najpomembnejše. *OpenOffice* morda ne more tekmovati z *Microsoft Office 2007* na področju videza, vendar vam bo dobro služil za vsakodnevno ustvarjanje in obdelavo različnih dokumentov.

Na koncu se nismo mogli zediniti, ali je vnaprej pripravljeno jedro osnovnih programov dobra stvar. Resda se tako vzpodbuja združljivost, vendar to ne bi smelo voditi v lenobo in zatirati radovednosti uporabnikov. Kot vedno, bo čas pokazal, kaj je bilo prav.

Da bodo ocene v okvirčkih bolj zgovorne: Windows XP bi na naših testih dobil štiri kljukice od petih, Vista pa bi dobila štiri in pol (različici Home Premium in Ultimate). Na koncu je odločitev vaša - izbirate lahko med dražjim sistemom Windows z dobro podporo uporabnikom in brezplačnim Linuxom z omejeno podporo. Drzni se bodo seveda odločili za namestitev obeh operacijskih sistemov. ¤ PCF

MIMO GREDE...

Ukaz "sudo" ali "su" v konzolni ukazni vrstici vam da začasne administratirske pravice, tako da lahko nameščate programsko opremo, ne da bi se pred tem odjavili iz sistema. Naj vas ne prestraši dejstvo, da se med vpisovanjem gesla na zaslonu ne vidijo zvezdice - vaši pritiski na tipke se vseeno beležijo.

PCLinuxOS 2007

OSNOVNI PODATKI

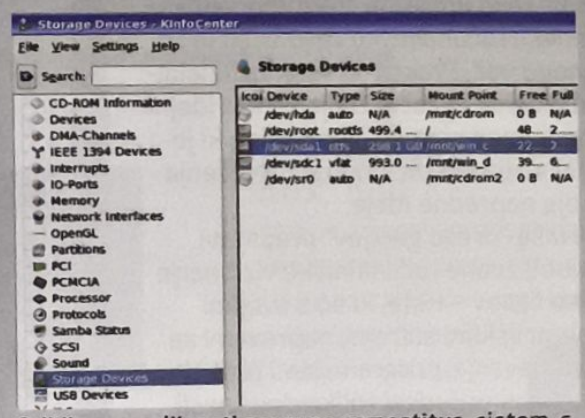
Cena Brezplačno
Na spletu www.pclinuxos.com

Še en operacijski sistem, ki temelji na okolju KDE in daje enako impresiven občutek pri uporabi kot Freespire. Delovanje sveže namestitve je bilo odlično, saj je podpirala glasbo, video, našla je vse priključene naprave in samodejno dodala particijo Windows in USB pogon flash.

Ponuja tudi delujoč gumb "nazaj" na miški - nekaj, česar pri Linuxu nismo vajeni, in predstavlja dobrodošlo spremembo. Sistem je bil ob zagonu malo len (tudi freespire je bil, tako da bi lahko šlo za težavo KDE-ja).

Priloženih programskih paketov ni v izobilju, bo pa poskrbljeno za večino pisarniških in multimedijskih želja. Očitno so razvijalci ciljali na čim manjšo datoteko ISO. Zbirke distribuciji priloženih programov so dobro organizirane v menije.

Operacijski sistem gotovo ni namenjen programerjem in ostalim uporabnikom, ki v operacijskem sistemu iščejo moč, zato pa bodo začetniki težko našli boljšo rešitev.



Odlične zmogljivosti osnovne namestitve, sistem, s katerim je veselje delati.

PCFormatOcena

Največji računalniški izumi

Računalništvo je od samih začetkov prava valilnica genijev zaslužnih za koncepte, ki se uporabljajo še desetletja po njihovi prvi predstavitvi. Raziskali smo vplive in učinke, ki so jih imeli izumitelji drug na drugega…

Računalniška tehnologija je vsepovsod okoli nas: mobilni telefon, ki ga prenašate, je skupek integriranih vezij in LCD-zaslona; lahki in zmogljivi prenosnik v Toshiba v vaši torbi in Dell Dimension pod vašo mizo uporabljata vrhunske procesorje z milijoni tranzistorjev; in pomnilnik flash v vašem digitalnem fotoaparatu lahko shrani cele gigabajte podatkov na čipu, ki ni nič večji od nohta.

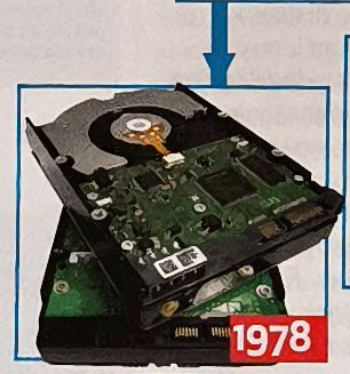
Včasih se vse skupaj zdi kot srečno naključje, kot da se je tehnologija nekega lepega dne enostavno pojavila v svoji izpopolnjeni obliki in nam priskočila na pomoč v vsakodnevnih podvigih. Nekateri ljubitelji zarote vas bodo celo prepričevali, da razlog za naš nenaden tehnološki napredek leži v strmoglavljenem vesoljskem plovilu v Roswellu iz leta 1947. Resnica je, da je vsak izmed skupine genijev črpal in nadgrajeval gradivo za ideje iz konceptov preostalih briljantnih umotvorov – skupaj so nam skozi tako dobljene nove koncepte prinesli računalniško revolucijo in še mnogo več. Praktično vsak računalniški izdelek je začel življenje kot idejni otrok enega izmed izumiteljev, ki je imel vizijo in sposobnost utelešenja svoje napredne ideje.

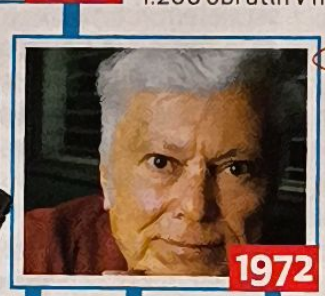
Naše "drevo genijev" predstavi najbolj znane računalniške vizionarje vseh časov – tiste, ki so s svojimi operacijskimi sistemi, napravami za shranjevanje, programskimi jeziki in prenosnimi čudesi toliko doprinesli na področju tehnologije – ter nakaže, kako so vsi povezani v veličastni "umski panj", ki nam je dal dandanašnji visoko zmogljivi PC.

Shramba

Reynold Johnson, prvi trdi disk, 1956

Reynold Johnson (1906-1998), ki danes slovi kot izumitelj trdeg
ska, je bil večino svojega življenja zaposlen pri IBM. Leta 1956 j
predstavil pogon RAMAC (Random Access Method of Account
Control), ki je namesto takrat razširjenih cilindrov, za shranjev
podatkov uporabljal magnetni medij. Pogon je tehtal tono in je
rabljal 50 24-palčnih magnetnih diskovnih plošč, ki so se vrtel
1.200 obratih v minuti (RPM), z dvema bralno-pisalnima glava



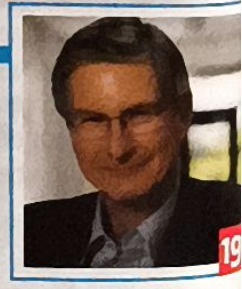


Alan Shugart, prvi gibki disk, 1

Alan Shugart je s skupino znanstvenikov le
pri IBM utelesil idejo gibkega diska in tako p
temelje za svet, v katerem računalniki in poc
vijo tudi izven zidov korporacij. Njegov disk
8-palcev in je bil prevlečen z magnetnim žele
oksidnim materialom. Shugart je leta 1979 t
novil Seagate.

Norman Ken Ouchi, RAID, 1978

Leta 1978 je IBM-jev inženir po imenu Norman Ken Ouchi izumil koncept imenovan Redundant Arrays of Inexpensive Disks, krajše RAID, ki je za shranjevanje hkrati uporabljal več diskov. Zrcaljenje diska in tehnike paritete so zagotavljale, da so podatki ostali varni, tudi če je eden izmed pogonov odpovedal.



Larry Boucher, SCSI, 1979

Ko je Boucher delal za
Shugart Associates -
jetje za raziskave in ra
Alana Shugart -, je izu
hitrejši način za povez
nje trdih diskov s PC-ji
strežniki. Nadel mu je
Small Computer Syste
Interface ali SCSI.

Fujio Masuoka, flash pomnilnik, 1981

Na Intel pogosto gledamo kot na stvarnika pomnilnika Flash. V resnici zasluge za to pripadajo inženirju Fujioju Masuoki, ki je svoj čas delal pri Toshibi, danes pa je profesor na univerzi na Japonskem. Flash shranjuje podatke v polje tranzistorjev s plavajočimi vrati ("floating gate transistors") na trajen način, ki deluje hitro in ne potrebuje neprekinjene električne napetosti – ta način shranjevanja se pojmuje za naslednika magnetnih medijev.

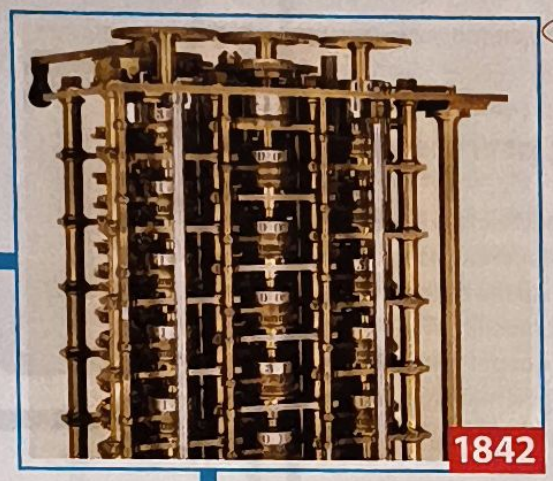
K PC-ju

K programskim jezikom

K mobilnemu telefonu

K internetu

PC

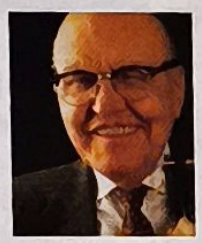


Charles Babbage, analitični stroj, 1842

Leta 1822 je angleški matematik in filozof izumil "diferenčni stroj", ki je lahko reševal vnaprej pripravljene matematične probleme. Leta 1842 je prišel naslednik, ki se je posluževal luknjastih kartic in vhodno-izhodnega sistema ter je bil sposoben naprednejših kalkulacij - kot tak je predstavljal osnovo za sodobni računalnik.

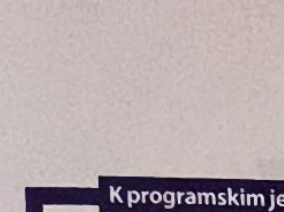
Jack St. Clair Kilby, prvo integrirano vezje, 1958

Prvo integrirano vezje je sestavljal en samcat tranzistor in nekaj nanj vezanih komponent na plošči iz germanija, kovinske zmesi, ki je podobna diamantu. Jack Kilby, inženir pri Texas Instruments, je integrirano vezje ustvaril z le peščico sodelavcev, davnega leta 1959.



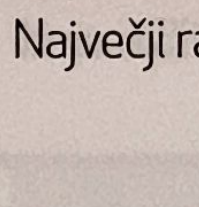
Frank Wanlass, CMOS, 1963

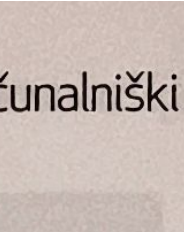
Dopolnilni kovinsko-oksidni polprevodnik ("complementary metal oxide semiconductor" – CMOS) je pomnilniški čip, ki hrani datum, čas in sistemske informacije. Frank Wanlass je tehnologijo razvil med delom za Fairchild Semiconductor. Najprej se je uporabljala v urah in kamerah, šele nato v računalnikih.



Ted Hoff, Intel 4004, 1971

Veliki um Intela, Ted Hoff, je zakrivil prvi mikroprocesor. Intel 4004 je prvotno ustvaril za uporabo v namiznih kalkulatorjih. Čip je imel le 2.300 tranzistorjev, a je bil izdelan z 10.000 nanometrsko tehnologijo – sodobni potomci so s 45-nanometri neprimerljivo bolj skromni.





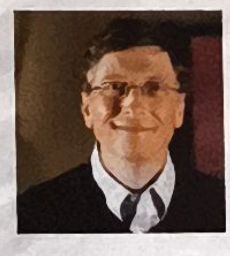
Jonathan Ive, iPhone, 2007

Steve Jobs in Steve Wozniak, Apple 1, 1976

Apple 1 slovi kot prvi osebni računalnik (in ne nujno prvi računalnik), ki je doživel množično proizvodnjo. Komplet je vseboval vse, razen tipkovnice in monitorja – za to se je uporabljal kar TV zaslon. Steve Wozniak, izumitelj Appla 1, je s počjo Jobsa prodal 200 kosov kar iz svoje garaže.

Adam Osborne, prenosnik, 1981

Adam Osborne je prenosni računalnik Osborne 1 spočel leta 1981. Tehtal je le malo manj od 11 kg in imel 5-palčni enobarvni zaslon.



Bill Gates, MS-DOS & Windows, 1981 & 1985

Bill Gates in Microsoft so MS-DOS leta 1981 tržili kot edini operacijski sistem, ki je deloval na kateremkoli osebnem računalniku, ne le na IBM PC, za katerega je bil zasnovan. Koncept ukazne vrstice še danes živi naprej – kot program *CMD* v Windows Vista oziroma *PowerShell* v Windows Server 2008. Gates je leta 1985 splovil Windows 1.0, lupinsko ("shell") aplikacijo, ki je tekla v MS-DOS. Izvirni sistem je spremljala le peščica orodij, med drugim kalkulator in osnovni urejevalnik besedila.

Linus Torvalds, Linux, 1991

Čeprav se o njegovem prispevku k Linuxu zadnja leta precej razpravlja (saj je pri nastanku izvirnega Linuxa sodelovalo ogromno ljudi), Linusa Torvaldsa množično obravnavajo kot stvarnika prvega jedra Linux. V današnjih distribucijah se sicer uporablja le še malo izvirne kode.

Največji računalniški izumi

Od PC sistema

Mobilnik

Martin Cooper, prvi mobilni telefon, 1973

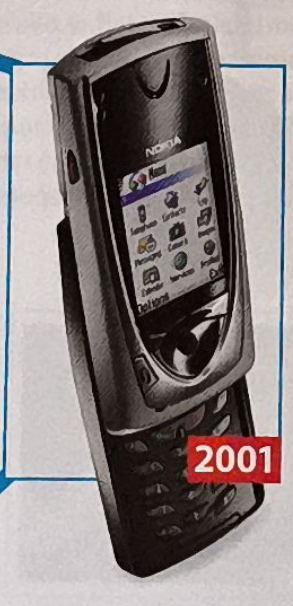
V zgodnjih 70. letih so bili telefoni še vedno pribiti na zidove naših domov in pisarn. Prenosnih telefonov, z izjemo redkih modelov za uporabo v avtomobilih, ni bilo. Dokler ni prišel Martin Cooper in med delom za Motorolo razvil prvi mobilni telefon, ki pa je tehtal krepko več kot kilogram.

Philippe Kahn, prvi telefon s fotoaparatom, 1997

Leta 1997 je Philippe Kahn – ki je ustanovil tudi Borland Corporation – stuhtal način, s katerim je lahko sliko zajel z digitalnim fotoaparatom, posredoval pa prek mobilnega telefona. Njegova žena je rojevala v porodnišnici in želel je razposlati srečno sliko, ne da bi mu bilo treba fotografijo najprej prenesti na notesnik in jo nato poslati prek e-pošte. Ustvaril je program in sparil potrebno tehnologijo ter postal oče dvakrat – povsod prisotnim mobilnim telefonom s fotoaparatom.

Gary Koerper, prvi pametni telefon, 2001

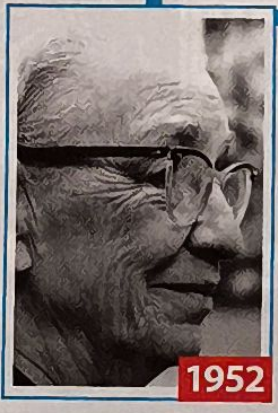
Navesti eno samo osebo kot stvarnika pametnega telefona ("smartphone") je težko, sploh ker je težavno podati že definicijo te naprave – nekatere so le ozaljšani mobilni telefoni, medtem ko se druge lahko kosajo že skoraj z notesniki. Gary Koerper je "pametni telefon" (z dlančnikom podobnimi zmogljivostmi), ki bi naj bil predhodnik naprav Palm in Windows Mobile, ustvaril leta 2001.



Jonathan Ive, iPhone, 2007

Jonathan Ive je veliki oblikovalski zvezdnik Appla in skupaj s Steveom Jobsom tudi oče iPhona. Je pionir na področju oblikovanja, saj njegove izdelke odlikuje navidezna preprostost, ki pa pod sabo skriva ogromno moč. iPhone uporablja sistem vnosa z na dotik občutljivim zaslonom, odlikuje pa se kot predvajalnik filmov in glasbe ter podpira hitro brskanje po internetu in širok nabor spletnih programčkov.

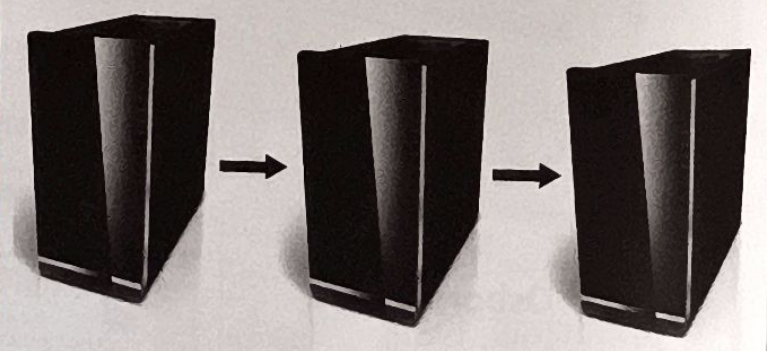
Programski jeziki



Grace Hopper, prvi prevajalnik, 1952

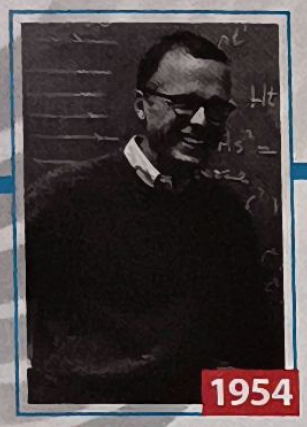
Programerji izsledijo korenine svojega področja do Grace Hopperjeve, ki je med služenjem v mornarici izumila prvi prevajalnik ("compiler"). Pomagala je ustvariti take osnove kot so podprogrami, implementacija formul in optimizacija kode. Glavni cilj prevajalnika je bila razrešitev matematikov nadležnega prevajanja podprogramov za specifične PC-je.

Internet



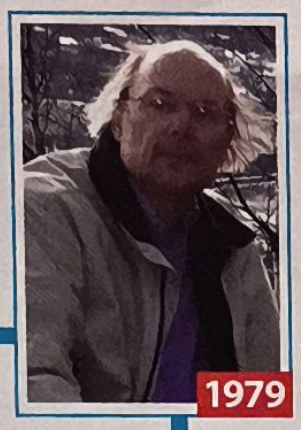
Leonard Kleinrock, tehnologija za usmerjanje paketov, 1961

Veliko pred pojavom interneta v zgodnjih 90. letih, je mož po imenu Leonard Kleinrock razvil tehnologijo za usmerjanje delov podatkovnega toka po omrežju, kjer vsako zvezdišče ("hub") posreduje podatke na ustrezna vozlišča ("node").



John Backus, FORTRAN, 1954

Pred Johnom Backusom – vodjo IBM-ove ekipe v 50. letih – ni bilo nobenega preprostega programskega jezika, ki bi uporabljal prave angleške besede in tako programerjem poenostavil ustvarjanje aplikacij. FORTRAN (kratica za Formula Translator) je bil prvi.



Bjarne Stroustrup, C++, 1979

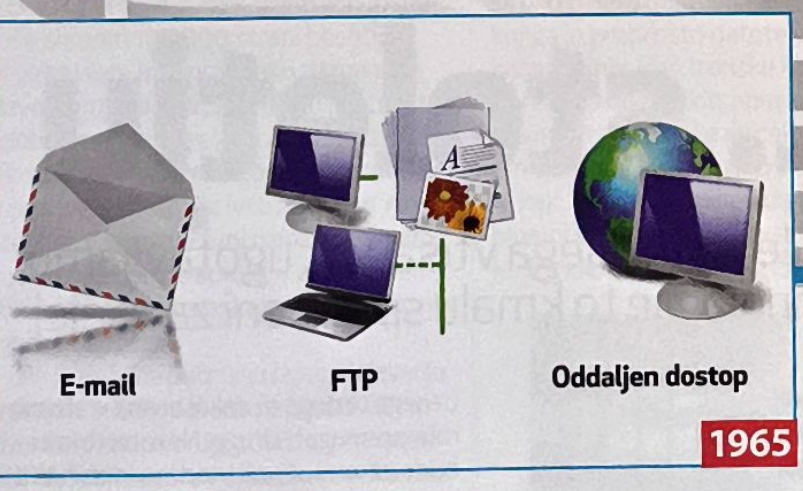
Leta 1979 je bil koncept objektne usmerjenosti – ki se poslužuje modularnega pristopa, zaradi katerega je programiranje enostavnejše, prav tako pa deloma odpravlja težave pri interakciji različnih programov in strojne opreme – še v povojih. Bjarne Stroustrup je razvil C++, ko je delal za univerzo v Cambridgeu. Danes je profesor na univerzi Texas A&M.

Larry Wall, PERL, 1987

Larry Wall je PERL (Practical Extraction and Report Language) izumil med delom pri Unisys, predvsem ker ostali skriptni jeziki, kot sta Awk in Python, niso bili zadostni za obdelovanje nizov. Ta jezik – uporabljen celo pri komercialnih straneh, kot je Amazon.com – drži skupaj spletne strani in je pomembno pripomogel k razvoju področja odprtokodnosti, saj je programerje spodbujal k eksperimentiranju.

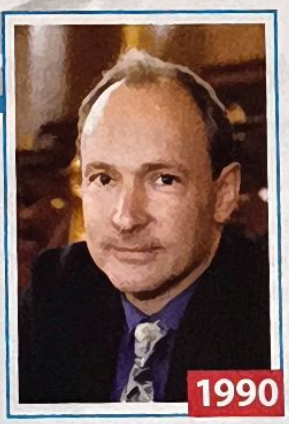
Yukihiro Matsumoto, Ruby, 1993

Kot interpretirani skriptni jezik ("interpreted scripting language") zasnovan za splet, Ruby – stvaritev Yukihira Matsumota iz leta 1991 – v roke spletnih programerjev s preprosto razumljivo sintakso ukazov položi vso moč namiznih aplikacij.



Charles Herzfeld, ARPAnet, 1965

Vlada ZDA je ARPAnet (Advanced Research Projects Agency) ustvarila kot neuničljivo "omrežje omrežij, ki bi lahko preživelo jedrski napad", zaradi česar je uporabljalo ogromno število strežnikov, raztresenih po najrazličnejših lokacijah. Vodja projekta, ki se je postopno preobrazil v javni internet, je bil Charles Herzfeld, ki je kasneje skušal zmanjšati vojaški prizvok in je trdil, da je bil ARPAnet zasnovan za povezovanje računalnikov iz različnih univerz pri skupnih raziskavah. Kakorkoli že, ARPAnet je odigral ključno vlogo pri razvoju svetovnega omrežja, pa čeprav je bil sprva tesno povezan s skrivnimi vladnimi raziskavami. ARPAnet je bilo tudi prvo omrežje uporabljeno za e-pošto, FTP, oddaljeni dostop in celo takojšnje sporočanje.



Tim Berners-Lee, HTML, 1990

Jezik, ki se ga vsak spletni programer najprej uči na faksu - Hypertext Mark-Up Language oziroma HTML – je stvaritev Tima Bernersa-Leeja, diplomiranca univerze Oxford in nekdanjega raziskovalca evropskega laboratorija za fiziko delcev v CERN-u. Današnji vitez je razvil tudi izvirne specifikacije URL in HTTP.

Ostali geniji

Douglas Engelbart, miška, 1964

Stvarnik prve vhodne naprave vezane na gibe rok – lesene škatlice z dvema koleščkoma.

Christopher Sholes, tipkovnica, 1868

Izumitelj prvega pisalnega stroja QWERTY, ki je vodil do prve tipkovnice za PC.

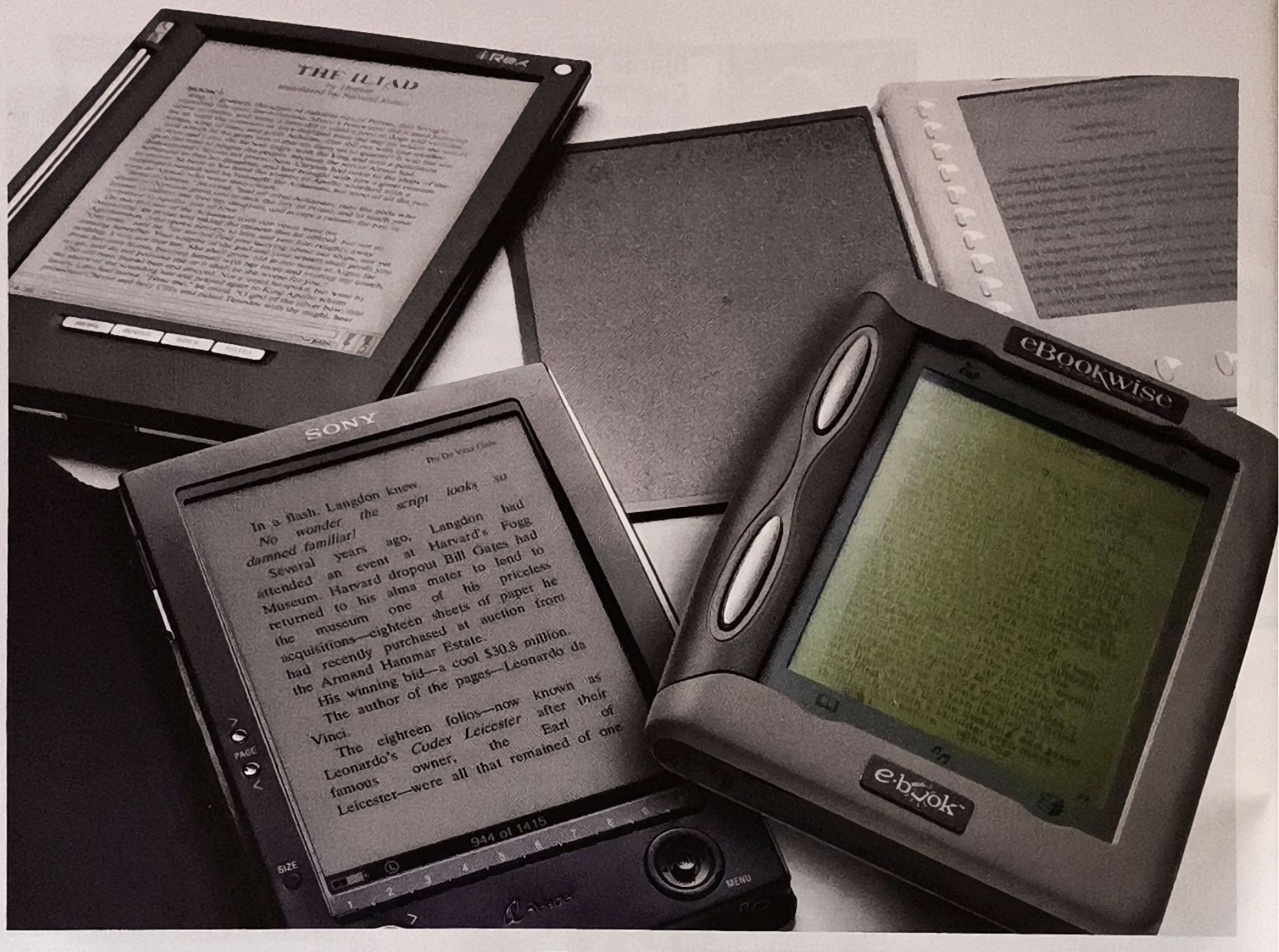
Robert Metcalfe, Ethernet, 1973

Izumil je prvo žično omrežje, ki je povezovalo več računalnikov prek vozlišč.

Seymour Rubenstein in Rob Barnaby, prvi urejevalnik besedila, 1979

Ustvarila sta prvi urejevalnik besedila, imenovan *WordStar*, ki je tekel v sistemu CP/M.

VIRUS? KAJ JE ŽE TO?
www.NORMAN.si



Branje v 21. stoletju

Elektronske knjige v preteklosti niso ustvarile najboljšega vtisa; kot ugotavljamo pri *PCFormatu*, pa se lahko z napredkom tehnologije to kmalu spremeni za vselej

Knjiga, kot jo poznamo danes, se je od časa, ko sta Gutenberg in Caxton razvila tisk s premičnimi kovinskimi črkami, zelo malo spremenila. Kar v resnici ni presenetljivo, saj knjiga kot izum za branje ponuja ogromno prednosti. Knjige so prenosljive in robustne, ne potrebujejo baterij, vsebujejo strani v visoki ločljivosti, beremo pa jih lahko v kateremkoli okolju. Težko je namreč preseči nekaj, kar je že v osnovi popolna bralna platforma.

Danes preberemo več informacij na zaslonih kot na straneh knjig. Knjiga kot artefakt se umika knjigi kot konceptu; ali bomo informacijo prebrali z natisnjene strani ali z zaslona pa postaja zmeraj bolj nepomembno. Novi generaciji bralcev, ki niso nostalgično navezani na tiskano knjigo, ponuja elektronska knjiga sredstvo, ki ustreza njihovemu zmeraj bolj mobilnemu načinu življenja. Naprave za branje elektronskih knjig postajajo s svojimi možnostmi shranjevanja na tisoče knjig, dokumentov, izobraževalnih orodij, časnikov in drugih digitalnih materialov, spremljevalec, ki ga potrebujete v vsakdanjem življenju.

Vendar pa elektronske knjige ne predstavljajo nujno smrti tiskane knjige. Pravzaprav je pogoj za uspešnost in razcvet trga elektronskih knjig njegov soobstoj s trgom knjig, natisnjenih na papirju, kot ga poznamo danes. "Tiskanim knjigam in digitalnim izdajam ni treba nujno tekmovati," pravi Mark Johnson iz oddelka Digital Content pri podjetju HarperCollins. "Nobenega razloga ni, zakaj bi ena vrsta morala 'premagati' drugo. Nekateri bralci bodo zmeraj uživali v videzu in občutku tiskane knjige, medtem ko bodo drugi enako cenili prenosljivost ene same naprave za branje, možnost takojšnjega nakupa in prejema novih naslovov ali celo 'zeleni' vidik branja knjig, ki so ustvarjene in dobavljene z minimalnim vplivom na okolje. Nekateri bralci bodo najbrž želeli oboje - kakovostno tiskano knjigo s trdimi platnicami, ki jo bodo lahko postavili na polico, in digitalno različico s funkcijo iskanja, ki jo bodo lahko vtaknili v žep. Novi Collins English Dictionary (stran www.collinslanguage.com) je že zdaj dober primer takšnega pristopa – če kupite tiskano knjigo, dobite tudi dostop do njene vsebine prek mobilne internetne storitve in namizne aplikacije."

Knjige niso edini tiskani materiali, ki bodo doživeli preobrazbo. Elektronski bodo postali tudi vaši dnevni časopisi in najljubše revije.

Kaj je e-knjiga?

Koncept elektronske knjige obstaja že desetletja. Posrečeno poimenovani projekt Gutenberg (http://promo.net/pg) je knjige, ki niso bile avtorsko zaščitene, ponudil na disketah. Danes lahko z njihove spletne strani prenesete na stotine knjig. Podjetje Sony budno spremlja trg elektronskih knjig dlje kot katerikoli drugi razvijalec, prvo napravo za prebiranje e-knjig pa so predstavili že leta 1991. Uporabljala je 8cm CD-ROM-e, na katerih je bilo mogoče shraniti 100.000 strani besedila. Devetdeseta leta prav tako zaznamuje razvoj formata PDF, s katerim je podjetje Adobe osvojilo trg elektronskega založništva. Pravo prelomnico za elektronske knjige pa predstavlja leto 2000, ko je Stephen King izdal svoj roman *Riding the Bullet* izključno na spletu, v elektronski obliki. Doba elektronskega založništva je končno napočila.

Pri Sonyju na področju izpopolnjevanja bralnikov e-knjig seveda niso počivali na lovorikah. Njihov drugi poskus, imenovan LIBRIé, je bil nazoren dokaz napredka tehnologije na tem področju. Njihov najnovejši bralnik e-knjig pa je pripravljen osvojiti vodilno mesto na tržišču. Ron Hawkins, podpredsednik Portable Reader Systems Marketing pri Sony Electronics, je opisal strategijo podjetja: "Za nas predstavlja Reader praktično alternativo tiskanim knjigam v dopolnilnem smislu, in ne toliko kot nadomestek za tiskane knjige. Raziskave trga, ki smo jih izvedli pred predstavitvijo bralnika, so pokazale, da je ključni element, ki ovira razvoj trga, ravno pomanjkanje ustrezne naprave za branje. Potrošniki so nam povedali, da si ne želijo brati knjig na računalnikih ali majhnih zaslonih mobilnih telefonov. Zaupali so nam, katere so ključne lastnosti, ki jih želijo videti v napravah za branje: tehnologijo zaslona, ki je primerna za branje, prenosljivost in kompaktno obliko, dolgo avtonomijo baterije in enostavno uporabo. Zasnova našega bralnika poskuša upoštevati vsako izmed navedenih lastnosti."

Elektronske knjige ljudje pogosto zamenjujejo z napravami za prikazovanje datotek. Ogledali smo si štiri vodilne naprave za branje elektronskih knjig, vse med njimi pa so sposobne prikazati široko paleto digitalnih materialov. E-knjiga je preprosto datoteka, ki jo prikaže bralnik. Elektronske knjige lahko berete na dlančnikih, namiznem ali prenosnem računalniku ali celo na mobilnem telefonu. Pomembno pa je razumeti, kakšen je odnos med digitalnimi vsebinami in napravo, ki te vsebine prikazuje. Trg elektronskih knjig živi v simbiozi z razvijalci platform za branje elektronskih vsebin, kot je iLiad, in razpoložljivimi digitalnimi vsebinami.

Pomemben mejnik v zgodovini e-knjig predstavlja tudi razvoj "elektronskega črnila" E Ink. S fleksibilno zaslonsko tehnologijo, ki se približuje izkušnji branja natisnjene strani, se je porušila velika ovira na poti razvoja trga elektronskih knjig. Peter Blanchard, vodja podjetja Libresco, britanskega distributerja bralnika iLiad, je komentiral: "Ljudje imajo danes na razpolago veliko količino informacij, primanjkuje pa jim časa; kadar smo mobilni, pa je zadeva obratna. Na potovanjih imamo več časa in slabši dostop do informacij, razen če s sabo nosimo knjige in dokumente. Ta problem reši iLiad, ki omogoča dostop do velikih količin natisnjenih materialov, ki jih lahko prenašamo naokoli. Ne le knjige in časopise, temveč tudi priročnike in osebne dokumente. Ljudje beremo iz različnih razlogov. Nekateri ljudje tudi berejo več kot drugi. Beremo, da lahko opravljamo svoje delo, beremo, da se učimo, in beremo za zabavo. E-papir omogoča večjo dostopnost branja, saj ga lahko vzamemo s sabo, kamorkoli gremo."

Zgoraj **Današnja tehnologija elektronskih knjig temelji na ultra tankih, fleksibilnih zaslonih z aktivno matriko. Impresivno.**

Knjižnica King's Library na St Pancras je domovanje ene največjih britanskih zbirk tiskanih knjig.

MIMO GREDE...

Samo V Angliji je trenutno v tisku 1,6 milijonov knjig, lani pa je bilo izdanih 206.000 novih in predelanih knjižnjih izdaj. Kar pomeni, da je angeška industrija knjižnega založništva vredna okoli 4,8 milijarde evrov na leto.

Računalnik lahko enostavno služi kot prostor za shranjevanje vaše rastoče zbirke elektronskih knjig, vaš bralnik e-knjig pa mora biti opremljen z zadostno količino pomnilnika, da lahko hrani več knjig in dokumentov hkrati. Dobra novica je, da imajo čisto vse naprave za branje e-knjig, ki smo jih preizkusili, veliko kapaciteto za shranjevanje. V nekaterih primerih lahko za shranjevanje uporabite tudi pomnilniške kartice CF ali SD. Vaše datoteke lahko shranite tudi na pomnilniški ključek USB. Ali vam bodo komercialni založniki e-knjig dovolili, da kopirate eno izmed njihovih elektronskih knjig na izmenljivi disk, pa je odvisno od upravljanja z digitalnimi pravicami, ki je vključeno v določeno datoteko.

Ahilova peta zgodnjih naprav za branje e-knjig je bila uborna avtonomija baterij. Z napredkom v tehnologiji baterij ter uporabo tehnologije E Ink, ki porabi znatno manj

energije kot enako veliki zasloni LCD ali TFT, danes vse novejše naprave za branje e-knjig ponujajo dolge ure bralnih užitkov med ponovimi polnjenji. Dejstvo, da zasloni E Ink niso osvetljeni od zadaj, pa porabo energije še dodatno zmanjša. Sony Reader je pri tem na vodilnem mestu, saj omogoča, da med polnjenji obrnete neverjetnih 7.500 strani, kar pomeni, da lahko kar nekajkrat preberete celo *Vojno in mir*, preden boste pričeli iskati polnilni kabel.

Izberite svoj format

Elektronske knjige so laže dostopne, kot si morda mislite. Stran od pogleda tradicionalnih založnikov se je zgodila tiha revolucija, katere neposredni rezultat so številni prodajalci e-knjig, ki ponujajo na tisoče izdelkov. Spletne strani, kot so denimo eBooks.com (www.ebooks.com), eBookMall (www.ebookmall.com) in pa Mobipocket (www.mobipocket.com), so zgolj tri odlična mesta, ki jih lahko obiščete na lovu za e-knjigami. Čeprav e-knjige na komercialni strani ne povzročajo ravno hudih težav založniškim bilancam stanja, pa kljub temu cveti tudi bolj zdrav trg e-knjig. Založniki, kot sta Penguin (www.penguin.co.uk/epenguin) in HarperCollins (www.perfectbound.com), dokazujejo, da komercialno založništvo elektronskih knjig doživlja pravi razcvet. Seveda govorimo tu izključno o angleških založbah. Kaj pa Slovenija? Čedno zbirko slovenskih klasikov boste našli nastrani www.omnibus.se/beseda. V času pisanja tega članka so imeli na seznamu 297 knjig, ki so vključevale romane, drame in pesniške zbirke. Za začetek ni slabo.

Univerzitetne in javne knjižnice so se prav tako začele zavedati prednosti elektronskih knjig. Dovoliti obiskovalcem knjižnice, da si naložijo knjige v svoje naprave za branje elektronskih vsebin, namesto da bi s sabo nosili fizične knjige, ima očitne logistične prednosti, ki jih preučujejo vse knjižnice.

Trg elektronskih knjig seveda ni omejen samo na prenosne bralnike. Knjige v raznovrstnih digitalnih formatih lahko prebirate na kateremkoli namiznem ali prenosnem računalniku. Format PDF podjetja Adobe kraljuje kot glavni standard za dokumente, ki jih prebiramo na zaslonu, priljubljen pa je tudi Microsoftov format Reader (www.microsoft.com/reader), saj deluje v vseh operacijskih sistemih Windows od Me naprej, pa tudi na platformi Pocket PC. Lastne elektronske knjige v formatu za branje lahko ustvarite tudi sami z brezplačno programsko opremo *ReaderWorks* (www.overdrive.com). Številni formati elektronskih knjig prenosnih bralnikov, ki jih opisujemo v našem testu, so prav tako združljivi z vašim namiznim računalnikom. Vsaka naprava za branje podpira formata .txt in .rtf, ki ju lahko prikaže tudi

Zgoraj **Apple iPhone se lahko izkaže tudi kot platforma za prihodnje elektronske knjige.**

MIMO GREDE...

Tiskana beseda obstaja že od davnega 8. stoletja. Leta 983 so Kitajci natisnili knjigo budističnih spisov, ki je štela 130.000 strani, vsaka pa je bila natisnjena na ločeno izrezljano ploščo.

večina namiznih aplikacij. Tako kot pri vaši glasbeni zbirki vaš računalnik še zmeraj potrebujete kot digitalno knjižnico in seveda za povezavo z internetom, od koder boste nalagali nove knjige in dokumente. Le peščica trenutnega nabora naprav za branje elektronskih knjig se lahko neposredno poveže z internetom. Opazna izjema je iLiad, ki ima vgrajeno povezavo Wi-Fi. Če vam na primer ob pitju kavice v lokalnem baru zmanjka materiala za branje, lahko s pomočjo brezžične povezave kadarkoli naložite nove knjige.

Kljub prevladi formata PDF morate biti pri izbiri naprave za branje elektronskih knjig previdni. Pomembno je, da si pobliže ogledate dobavitelje knjig, ki jih želite prenesti z interneta, in da ugotovite, ali so te združljive z vašo fantastično napravo za branje. Vsi bralniki elektronskih knjig, ki smo si jih ob pisanju tega članka ogledali, podpirajo veliko število digitalnih formatov. Brez težav boste lahko nalagali tudi materiale v formatih .doc, .rtf in .txt. Stvari se nekoliko zapletejo, ko se pričnete ozirati po komercialno dostopnih materialih, kot so velike knjižne uspešnice. Bralnik iLiad zdaj na primer podpira format Mobipocket, kar je odlična novica, saj je ta format za iLiad ter vaš namizni ali prenosni računalnik na voljo brezplačno.

Nekatere naprave za branje elektronskih knjig imajo specializirane formate. Podjetje Sony je na primer razvpito po tem, da razvija lastne formate; njihov bralnik ni v tem nič drugačen s svojim

Tehnologija fleksibilnih zaslonov, ki bo izboljšala izkušnjo branja e-knjig, se bo uveljavila tudi pri elektronskih reklamnih panojih.

BBeB (Broadband eBook), ki ga podpira izključno Sonyjeva trgovina Connect eBook. Ali bo njihova razvijajoča se trgovina elektronskih knjig lahko ponudila dovolj komercialnih vsebin za svoje bralce, pa bo pokazal šele čas. Hanlinov V2 eReader ima prav tako svoj lastni format WOLF, vendar je bralcem na voljo tudi programska oprema za pretvorbe v druge razširjene formate.

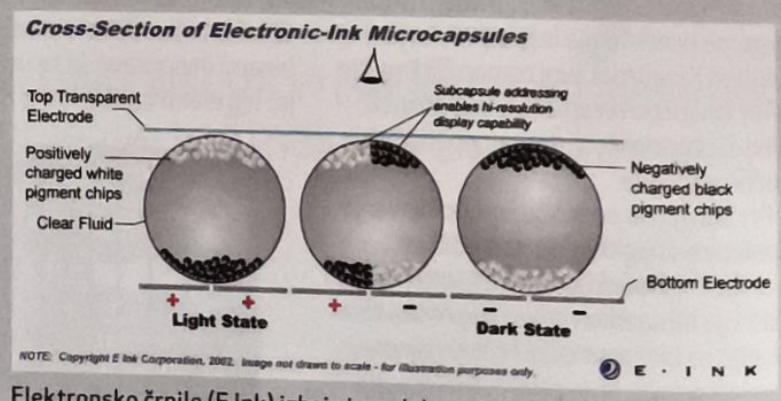
Ena izmed glavnih prednosti vseh naprav za branje elektronskih knjig na tem testu je, da jih lahko uporabljate tudi kot platformo za vaše lastne vsebine. Morda načrtujete počitnice in imate na ducate turističnih vodičev z drobci informacij, ki bi jih radi vzeli s sabo. Vse te informacije lahko razmeroma enostavno prenesete na vaš računalnik in nato ustvarite lastni vodič po svojem okusu. Format PDF je za to očitna izbira, saj ga podpirajo vse naprave, ki smo jih imeli v rokah.

Predstavljamo vam E Ink

Raziskovalcem pri E Ink (www.eink.com) je uspelo rešiti probleme, ki so povezani s proizvodnjo fleksibilnih zaslonov, kakršni se zdaj uporabljajo v mobilnih telefonih in čitalnikih e-knjig. Zaslon E Ink, ki se imenuje EPD (Electronic Paper Display) je debel 0,3mm in ima ločljivost 96dpi, vidni kot pa znaša polnih 180 stopinj.

E Ink je nov material, ki združuje kemijo, fiziko in elektroniko. Mikrokapsule E Inka širine človeškega lasu so postavljene v matriko, ki se lahko spreminja, če nanjo deluje električni tok. Krasna stvar te tehnologije je, da je mogoče matriko E Ink natisniti z dokaj klasičnimi tehnikami na praktično kakršenkoli material - od stekla do tkanin.

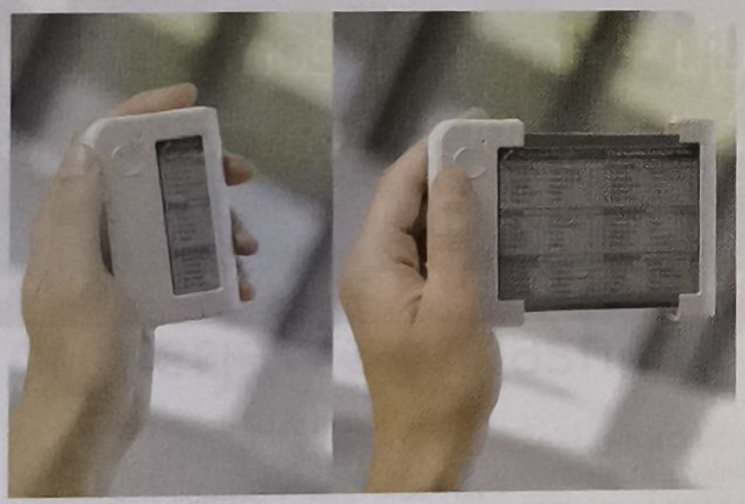
Prva komercialna uporaba te tehnologije je prišla na prodajne police s Sonyjevo prvo generacijo čitalnikov e-knjig, LIBRIé, ki pa jih je že nasledil Sony Reader. Celotna druga generacija bralnikov e-knjig uporablja tehnologijo E Ink, saj se ta lahko pohvali z majhno porabo energije, takšni zasloni so lahko zelo lahki, poleg tega pa omogočajo podoben način branja kot čisto običajen papir.



Elektronsko črnilo (E Ink) izhaja iz sodelovanja kemije, fizike in elektronike, uporablja pa se tudi že v komercialnih izdelkih.

Philips ima podjetje, katerega cilj je komercializacija njihove tehnologije fleksibilnih zaslonov, imenovane Polymer Vision (http://polymervision.nl). Ti so že predstavili svoj Readius, prvo mobilno napravo z zaslonom, ki se lahko zvije v ohišje. Iz tega se bo sčasoma razvil bralnik e-knjig, ki ga lahko preprosto zvijete in shranite v žep.

Zgoraj **Tehnologija fleksibilnih zaslonov nam bo sčasoma prinesla e-knjige, ki jih bomo lahko zvili in dali v žep.**



Zgoraj **Dlančniki in bralniki e-knjig bodo zaradi uporabe tehnologije E Ink postali manjši.**

E-knjige zaenkrat brez iTunes

Tako kot druge oblike digitalnih vsebin, so tudi elektronske knjige doslej trpele zaradi precej drakonskih oblik avtorske zaščite. V zadnjih nekaj letih smo bili pogosto priča prizorom, ko je glasbena industrija padla v svojevrstni anafilaktični šok spričo kopiranja glasbe prek omrežij P2P, ki so se razbohotila na internetu.

Tiskano knjigo bi teoretično lahko kopirali, če bi se vam ljubilo cele ure stati zraven fotokopirnega stroja, medtem ko je kopiranje elektronskih knjig enostavno in hitro, ravno to pa je tisto, kar neskončno skrbi svetovne založnike knjig.

Že od predstavitve prvih komercialnih e-knjig je bila vsaka zaščitena z Digital Rights Management (DRM), tako da jih ni bilo mogoče kopirati ali posojati drugim bralcem. Če mislite, da lahko preprosto pripnete e-knjigo v elektronsko pošto in jo pošljete prijatelju, pomislite še enkrat. Enkripcija, ki jo uporabljajo nekateri založniki e-knjig, pa prav tako onemogoča kopiranje knjige na pomnilniški ključek USB, CD-ROM ali celo na disketo.

Na vse bralnike elektronskih knjig na našem testu je bilo mogoče naložiti komercialne vsebine, kot so različne leposlovne ali strokovne knjige. Omenjeni bralnik V2 za aktivacijo enote in ustvarjanje profila uporablja pametno kartico. To je eden izmed načinov, s katerim založniki poskrbijo za zaklepanje e-knjig, ki ste jih naložili na bralnik, ter tako onemogočijo njihovo kopiranje. Tako kot lahko skladbe, ki ste jih naložili na iTunes, kopirate in aktivirate na največ petih računalnikih, je možno, da bodo tudi bralniki e-knjig za preprečevanje kopiranja zaklenili elektronske knjige, ki ste jih naložili iz elektronske knjižnice na vašo napravo. Stopnja enkripcije elektronskih knjig, ki jih snamete z interneta, bo zmeraj v rokah založnika.

> "Tako kot pri glasbeni zbirki, še zmeraj potrebujete vaš računalnik kot digitalno knjižnico in za povezavo z internetom"

Jeremy Ettinghausen iz podjetja Penguin UK je povedal: "Mislim da je zaščita DRM stvar, ki zadeva vsakogar v poslu elektronskih vsebin in da nas preveč ostra aplikacija zaščite DRM stane dobrega odnosa s tistimi ljudmi, ki jim želimo elektronske knjige prodati – torej s potrošniki. Fascinantno je videti, da se glasbena industrija premika od modela zaščite CD-jev pred kopiranjem in uporabe najvišjih industrijskih standardov zaščite DRM do tega, da sedaj razmišlja o izdaji MP3-jev brez zaščite. Ne morem razmišljati drugače, kot da se moramo iz tega nekaj naučiti tudi sami."

Mark Johnson iz podjetja Harper-Collins pa nasprotno poudarja pomen digitalnega piratstva: "Zaščita DRM ni kuga glasbene in filmske industrije - to vlogo ima piratstvo. Založniki so odgovorni za zaščito vsebine, ki jo prejmejo od avtorjev, zato ni zelo verjetno, da bomo v bližnji prihodnosti prodajali vsebine brez zaščite. Seveda pa je v interesu vseh nas, da poskrbimo, da sistemi DRM ne bodo preveč restriktivni ali vsiljivi."

Prihodnost branja

Ali lahko na podlagi pestre izbire novih bralnikov, ki so na razpolago danes, sklepamo, da trg e-knjig doživlja preporod? O elektronskih knjigah danes ne razmišljamo več kot zgolj prehodni modni muhi. S pojavom novih tehnologij, kot sta E Ink in fleksibilni zasloni, so e-knjige in elektronsko založništvo pripravljeni na množični prodor. Zgodnji kupci bodo občudovali vestranskost, ki ju bralniki, kot sta iLiad in Sony Reader, prinašajo v njihova življenja, cena pa še zmeraj ostaja glavna prepreka množičnemu preboju teh tehnologij.

Konvergenca mobilnega telefona in dlančnika se bo v prihodnosti še stopnjevala. Pametni telefoni bodo postali še pametnejši in bodo omogočali dostop do še večje količine informacij, med katere bodo nekega dne sodile tudi bolj prefinjene elektronske knjige. Čeprav bodo knjižni romani prav tako spravljeni na vašem hibridnem telefonu/dlančniku, kot je Readius, bodo namenski bralniki elektronskih knjig še zmeraj imeli svoje mesto, saj bomo vsi želeli imeti napravo, ki omogoča dostop do ogromnih količin digitalnih materialov za vsakodnevno uporabo. Z A4 zasloni E Ink, ki jih bodo predstavili razvijalci bralnika V2, in tanjšimi napravami E Ink, katerih prototipi so že v izdelavi (poglejte na stran www.positron.org/projects/bluechute), ter velikimi barvnimi zasloni podjetij, kot je Fujitsu, se zdi znanstveno-fantastična ideja o prebiranju jutranjega časopis a na napravi, ki spominja na majhno tablico, skoraj na dosegu roke.

Jeremy Ettinghausen je zaključil: "Mislim, da čas elektronskih knjig - pa naj bo to letos, naslednje leto ali čez pet let - šele prihaja. Lastništvo vsebin bo postalo manj pomembno - možnost, da dostopate do želene vsebine kjerkoli, kadarkoli in kakorkoli želite, je prava usmeritve za prihodnost, ki pa je s klasičnimi produkti ne moremo doseči. Zasloni, strojna oprema in širokopasovne brezžične povezave se bodo še naprej razvijale, danes pa že odrašča generacija, ki, kot prvo, ni navezana na papir in črnilo in, kot drugo, je že navajena sprejemati informacije z zaslona. Mislim, da pomembno vprašanje pravzaprav ni, kdaj bo postalo branje večinoma elektronsko, temveč kaj bodo ljudje na svojih zaslonih sploh brali."

Dobrim starim knjigam, natisnjenim na papirju, dnevi morda res še niso šteti, kot kaže pa boljša tehnologija bralnikov e-knjig ter sprememba načina odnosa, ki ga imajo ljudje do pisane besede, pomeni, da se lahko kar sprijaznite z dejstvom, da so elektronsko založništvo in elektronske knjige zdaj del vašega življenja. ¤ **PCF**

MIMO GREDE...

Prodaja elektronskih knjig nenehno narašča. Letna analiza založnikov elektronskih knjig International Digital Publishing Forum kaže, da je prodaja e-knjig v letu 2005 narasla kar za 23%.

Sinclair:
človek z vizijo

V ekskluzivnem intervjuju s Sirom Cliveom Sinclairjem razkrivamo, kaj žene očeta popularnega računalništva

Vse od sredine pa do poznih sedemdesetih let je bila najbolj fascinantna beseda "mikroračunalnik". Toda številnim med nami zaradi visokih cen – v Ameriki je Apple II s 4KB pomnilnika stal več kot tisoč dolarjev – ni preostalo drugega, kot da smo ob tem samo stali z odprtimi usti in se čudili. Brez neposrednega obeta tržišča so se potencialni britanski proizvajalci računalnikov obotavljali. Na prizorišče je moral stopiti nekdo, ki si je upal zanetiti pravo malo revolucijo.

Ta nekdo je bil mladi podjetnik in izumitelj Clive Sinclair. Sinclair se je proslavil že deset let prej, z različnimi avdio izdelki po nizki ceni, ki ste jih lahko kupili kot že vnaprej pripravljene komplete po principu "naredi sam". Sledila je divja vožnja, ki je prinesla bogastvo in uspehe, kot je bil Spectrum, ter različne tržne neuspehe, kot sta bila Microvision Pocket TV in zasmehovano osebno električno vozilo C5.

Sir Clive Sinclair, ki so mu viteški naziv podelili leta 1983, ostaja aktivni izumitelj in podjetnik, ki še naprej uresničuje svojo vizijo koristnih izumov, ki bodo dostopni vsakomur.

PCF: Izhajate iz družine inženirjev, vendar ste svojo pot začeli kot novinar. Nam lahko poveste, kako je do tega sploh prišlo?

Clive Sinclair: Da, moj oče in stari oče sta bila inženirja. Svojo prvo zaposlitev sem dobil kot tehnološki novinar; najbrž bi jo lahko tako poimenovali. Že ko sem hodil v šolo, sem za revijo Practical Wireless napisal članek in ko so iskali pomočnika urednika, sem na podlagi tega tudi dobil službo. Star sem bil komaj 17 let in jasno mi je bilo, da se ne želim vpisati na univerzo, zato sem svojim staršem povedal, da gre zgolj za počitniško delo.

PCF: To je bilo v poznih 50. letih?

CS: Tako je. Practical Wireless je bila precej zabavna zadeva. F. J. Camm, človek, ki je ustanovil celo paleto revij Practical, je sedel v sosednji pisarni, ekipo Practical Wireless pa smo sestavljali trije ljudje: urednik, namestnik urednika in jaz kot pomočnik urednika. Tam sem delal šele kratek čas, ko je urednik resno zbolel. Zato je delo prevzel njegov namestnik, ki je bil deset let starejši od mene. Ker pa se je na smrt bal F. J. Camma in je doživel živčni zlom, je moral pobasati svoje stvari in zapustiti delovno mesto.

Tako sem delo na reviji prevzel jaz – ker je izhajala mesečno, pa se tako ali tako ni veliko dogajalo, delo pa je bilo dokaj enostavno.

PCF: Enostavno? Takrat ste bili stari komaj 17 let...

CS: Saj nisem ostal dolgo tam. Revija Practical Wireless je imela stojnico na Radio Show v Olympii in naenkrat je do mene stopila velikanska pojava in mi v uho zašepetala "Pssst" – bil je edini človek, ki mi je sploh kdaj v življenju rekel "Pssst". Ime mu je bilo Bernard B. Babani.

PCF: Slavni založnik tehniške literature, ki je ustanovil založbo Bernard Babani Books?

CS: Točno ta Babani – krasen človek. Ponudil mi je približno dva in polkrat

Spodaj "Eden izmed razlogov, zakaj je bil ZX81 tako dober, je, da je bil celoten proces izdelave pod našim nadzorom," pravi Sinclair.

večjo plačo, kot sem jo imel pri Practical Wireless. Ponudbo sem sprejel in nato tri leta vodil njegovo malo založniško hišo. Napisal sem okoli 20 knjig – zdelo se mi je, da bo tako šlo hitreje, kot če bi za pisanje najel nekoga drugega. In uspelo mi je povečati dobiček za tri do štirikrat s samo dvema drugima sodelavcema. Knjige so se sicer dobro prodajale, vendar niso bile ravno navdihnjene. Vse skupaj je bila samo služba. Zmeraj pa sem želel biti izumitelj, ki bi ustvarjal nove izdelke.

Službo sem nato pustil, da bi odprl svoje lastno podjetje. Nekdo se je ponudil kot investitor, vendar si je premislil, ko sem pustil službo pri Babaniju, zato dolgo nisem vedel, kaj bi pravzaprav naredil. Prva stvar, ki sem se je lotil, je bil nakup zavrženih tranzistorjev, ki sem jih testiral in prodajal. Z njimi je bilo čisto vse v redu, vendar niso ustrezali specifikacijam proizvajalca. V tem času sem živel v najeti sobici, iz katere sem tudi pričel voditi svoj posel.

Tveganja pristopa "naredi sam"

Zgodnji avdio izdelki Sira Clivea Sinclairja so se prodajali v obliki paketov s sestavnimi deli. Čeprav je bilo amatersko sestavljanje tvegano – kupci so prodajalcem pakete pogosto vračali, ker so zaradi preveč entuziastičnega sestavljanja in spajkanja uničili komponente – pa Sir Sinclair meni, da je žalostno, da je svet amaterskih navdušencev nad elektroniko danes izginil.

Sinclair je na začetku svoje poti takšne trgovine pogosto obiskoval. Pred nekaj meseci se je znašel na Edgware Road in stopil v trgovino Henry's. "Tam nisem bil že desetletja," je povedal. "In koga sem srečal? Davida Frencha, kateremu sem v vseh tistih davnih letih prodajal ojačevalce." To je bilo v 70. letih, ko se je Sinclair boril s konkurenco novega, poceni avdio tekmeca - z Amstradom Alana Sugarja, ki ga niso prodajali po delih, temveč že sestavljenega.

French Sinclaira ni pozabil. "Bil je vesel, da sva se srečala," je nadaljeval Sinclair. "In dobro sva se nasmejala ob obujanju spominov na stare čase. Spomnil se je tudi mojih ojačevalcev. In Amstradovih tudi. 'Povedal ti bom, v čem je bila razlika,' mi je rekel French. 'Clive, ko smo prodali deset tvojih, smo jih dobili nazaj devet. Ko smo prodali deset Amstradovih, smo jih dobili nazaj enajst!"

PCF: Ste mogoče kdaj želeli izdelati neko elektronsko napravo, za katero morda ni bilo dovolj denarja ali pa sama ideja zanjo morda ni nastopila ob pravem času...?
CS: Ja, okoli leta 1980 sem res imel zamisel, ki se ni nikoli prav uresničila.

"O tem še naprej razmišljam... zelo rad bi izdelal računalnik, že zaradi priložnosti, da bi ga zasnoval neprimerno bolje v primerjavi z današnjimi"

PCF: Avdio izdelki in nato v zgodnjih sedemdesetih letih žepni kalkulatorji so bili vaša odskočna deska v svet računalništva. Katera je bila najboljša ideja za izum, ki je niste mogli uveljaviti na trgu?
CS: V resnici stvari ne potekajo na ta način - delam samo stvari, ki jih lahko ponudim na trgu. Oh, veliko stvari je, ki bi se jih rad lotil. Rad bi izdelal leteči avtomobil. Vendar je to nekoliko predrago.

Želel sem izdelati skoraj popolnoma paralelni računalnik. V skupini smo imeli tega tipa po imenu Ivor Catt, ki je prišel na idejo, da bi vzeli cele rezine, in namesto da bi jih razrezali, bi pustili veliko število procesorskih celic, ki bi jih povezali logično in se pri tem izognili slabim celicam.

V bistvu smo tudi izdelali – oziroma bolje rečeno Fujitsu je izdelal za nas - cele rezine pomnilnika. Načrt je bil, da bo to predstavljalo odskočno desko za procesorje, izdelane iz celih rezin: na tisoče procesorjev, vsak s svojim lastnim pomnilnikom. Delal sem na arhitekturi te zamisli, vendar nam v resnici ni nikoli uspelo, da bi idejo tudi do konca realizirali.

PCF: Je bila ideja preveč ambiciozna?
CS: Ne, popolnoma enostavna. Zamislili smo si nekakšen jedrni čip, ki bi vse modeliral, drugi čipi pa bi delovali paralelno. Jedrni čip ne bi modeliral računskih operacij v kakšno globino, vedel pa bi, kdaj bi morali biti rezultati na voljo. Tako bi morali biti računalniki pravzaprav narejeni vse do danes in prekleto neumno je, da niso. Če bi imel denar, bi za to poskrbel že jutri.

Ivor Catt je bil briljanten. Ja, popolnoma mogoče je izdelati noro zmogljive osebne računalnike po dostopnih cenah. In danes, po vsem tem času, se računalništvo pravzaprav ni nič kaj razvilo.

PCF: Počasi, počasi – imamo vendar dvojedrne procesorje...
CS: (Smeh) Zdaj tudi štirijedrne. "Skok naprej". Pomilovanja vredno!

PCF: Danes se kaže vse večje zanimanje za robote, še zlasti komplete za sestavljanje le-teh. Kakšen bi bil tak komplet, če bi ga pripravil Sir Clive Sinclair?
CS: Ne vem. Bilo bi pa zabavno. V bistvu bi rad naredil grozljivo suhceno, majhno figuro, ki bi hodila naokoli. Bila bi neverjetna – pogovarjala bi se z vami, le da bi bila v resnici na moč čudna zadeva.

PCF: Ko nam pripovedujete o tem, vam oči kar zažarijo. Toda ali bi bila ta zadeva tudi za kaj uporabna?
CS: Morda tudi. Ampak v resnici bi jo rad naredil samo zato, da bi se ljudje, ki bi jo videli, čudili.

Profil

Clive Sinclair je na začetku 70.let izumil prvi pravi žepni elektronski kalkulator na svetu. Svoj prvi računalnik MK-14 za ceno 39,95 funtov (okoli 60€) je izdelal leta 1977. Čeprav v osnovi ni bil kaj več kot poskusni model mikroračunalnika, so v tistem času prodali več kot 50.000 enot. Temu so sledili revolucionarni uporabniški računalniki za širše množice - ZX80 in ZX81, ter prvi računalnik, ki je prikazoval barve in omogočal igranje iger, legendarni ZX Spectrum, ki je odprl vrata PC revoluciji v Angliji. Tako kot Apple II je bil zasnovan za priklop na domači TV, njegova priljubljenost pa je ustvarila celo industrijo programske opreme in dodatkov vseh vrst – s tem je bil v tistih časih nekakšen iPod.

Legendarni ZX Spectrum je bil tako uspešen, da se je hitro razvil v večjo, bolj zmogljivo pošast.

SPAM? KAJ JE ŽE TO?
www.NORMAN.si

PCF: Ime Commodore ravnokar doživlja povratek na sceno... Obstaja morda kakšna možnost, da bomo na področju računalništva spet zagledali tudi ime Sinclair?
CS: Ime blagovne znamke Sinclair sem prodal. Še zmeraj pa lahko uporabljam ime Sinclair Research. Saj v bistvu o tem še naprej razmišljam... Zelo rad bi izdelal računalnik, že zaradi priložnosti, da bi ga zasnoval neprimerno bolje v primerjavi z današnjimi računalniki. Razlog, zakaj je bil Z88 - in pred njim ZX81 ter ZX80, dober – no, vsaj eden izmed razlogov – je v tem, da je bil celoten proces izdelave pod našim nadzorom. Mi smo bili tisti, ki smo poskrbeli za operacijski sistem računalnika in strojno opremo.

PCF: Kot Apple. Mnogi ljudje so vas primerjali s Steveom Wozniakom, za katerega vemo, da je med drugim tudi vaš velik občudovalec.
CS: On je človek, ki res ve, kako izstisniti največ iz življenja.

PCF: Seveda pa imate z Wozom skupnega precej več kot samo računalnike. Woza je strastno navdušil Segway, vas pa so zmeraj zanimale naprave za osebni transport. Si drznemo omeniti C5?
CS: Oh, C5. Javnost ga je dobro sprejela – problem pa je bil v tem, da so mediji mislili, da je dobra ideja, če se iz njega norčujejo. Toda ljudje so ga imeli radi. Še zmeraj ga imajo. Pred nekaj tedni se je pred parlamentom zbrala cela kopica voznikov C5 in skupaj so se odpeljali na izlet do Brightona.

PCF: Je C5 torej vaš najboljši neopevani junaški izum?
CS: No ja, po njem so izdelali električno kolo Zike. Zike je bil zelo radikalen izum, ki prav tako ni doživel kakih velikih hvalnic in opaznosti. Pogosto se mi dogaja, da se motim – zdi se mi, da za nek izum obstaja trg, izkaže pa se, da ga v resnici ni.

PCF: In zdaj ste naredili A-bike, ki ne deluje na električni pogon? Povejte nam kaj več o tem.
CS: Aha, pri tem izumu sem sodeloval z razvijalcem Alexom Kalogroulisom, naletel pa je na zelo dobre odzive. Na zalogi pa imam še en projekt zložljivega kolesa, prav tako z Alexom. Imam tudi novi laboratorij in nekaj inženirjev, delamo pa na izumu, ki sem ga poimenoval X-bike. In ta je veliko bolj radikalen, saj je v bistvu v celoti narejen iz plastike – zelo zanimive plastike – pa tudi vse drugo na njem je novo.

PCF: Kdaj pa ga bomo lahko videli?
CS: Tega nikoli ne vem zagotovo. Nekako moram poskrbeti, da posel gladko teče, medtem ko se sam ukvarjam z drugimi rečmi, kar je lahko pogosto zelo zanimiv problem.

PCF: Za razliko od Woza in njegovega Segwaya, pa se sami ne vozite radi v svojih izumih?
CS: Nikoli ne uporabljam lastnih izdelkov, ker me dekoncentrirajo. Nenehno razmišljam, kaj sem pri njih naredil prav in kaj narobe.

PCF: Osebno vas razne naprave ne navdušujejo tako, da bi jih želeli imeti in uporabljati, kajne? Prav tako ne brskate po internetu ali uporabljate elektronske pošte...

Zgoraj **Sinclairjev ZX Spectrum je tlakoval pot PC revoluciji po svetu.**

CS: Ne. Ne. Življenje mora biti preprosto. Všeč mi je moja kulica. Zelo zanesljivo piše. Ima safirno konico, zaradi česar se ne obrabi. Zdi se mi, da je to zelo lep predmet. In tale ura je tudi zelo pripravna naprava – na voljo je bila kot posebna ponudba v The Times, zanjo pa sem odštel 49 funtov. V notranjosti ima majhen električni generator, tako da se polni zmeraj, ko premaknete roko. Na teden pridobi samo okoli eno sekundo. Kar je zares fenomenalno.

PCF: Samo inženir bi lahko vedel, da ta ura prehiteva za sekundo na teden. Ali se imate za inženirja ali bolj za izumitelja?
CS: Za izumitelja; nekoga, ki lahko za 10 penijev naredi nekaj, kar bi uspel narediti vsak bedak za en funt. Toda očitno moraš biti inženir, da si sploh lahko izumitelj. Razlika je v tem, da se inženirji običajno sepcializirajo, medtem ko se izumitelji ne bi smeli.

Pomembno je, da imaš splošna znanja. Kompetenten moraš biti za vsako stvar, ki jo trenutno ustvarjaš, izumljati pa ne moreš, če nimaš zelo širokega znanja in izkušenj. Nikoli ne veš, katero tehnologijo boš potreboval za določeno delo.

PCF: Kje vidite inovativnost danes in kdo jo vodi?
CS: Področja, ki ponujajo možnosti inovacij, se z leti seveda spreminjajo. V tem trenutku na področju elektronike ni toliko možnosti za inovacije kot včasih. Internet je nedvomno zelo inovativen, mislim pa, da so to tudi električna vozila. Pri General Motors so izdelali prototip, imenovan Volt – kar je nadvse vznemirljivo. Nenehno se izboljšuje tudi tehnologija baterij. Zato bomo na področju električnih vozil še priča velikemu napredku.

PCF: Še en C5 mogoče?
CS: Mogoče je res čas za podoben izum. Bilo bi zabavno.

¤ PCF

Žepni video

Sinclair je napovedal Video iPod že pred 20 leti, ko je leta 1983 predstavil FTV1 Pocket TV. Šlo je za idejo, s katero se je poigraval vse od 60. let, problem pa je vse do prihoda splošno dostopne tehnologije LCD predstavljal zaslon. Končno je zasnoval lastni miniaturni katodni zaslon, ki je imel ob strani nameščen edinstven elektronski top, in fresnel lečo, ki je povečala sliko. "Mislim, da je to bil edini ploski katodni zaslon, ki so ga kdaj izdelovali," je povedal. Celotni strošek razvoja je znašal štiri milijone funtov.

Ker so prodali samo 15.000 enot

FTV1, pa je bil Sinclair razočaran ob dejstvom, da za prenosno video napravo ni trga – in očitno ga ni niti danes. Sam ironično pove, da je danes poslušanje iPodov na avtobusih in vlakih splošno razširjeno, medtem ko je le redko mogoče videti koga, ki tehnologijo uporablja za gledanje videa.

Moč, ki jo potrebujete

Uživajte v zavidljivih zmogljivostih Prestigio Gamer PC računalnika, ki je osnovan na novem Intel® Core™ 2 Duo desktop procesorju

Prestigio priporoča Microsoft Windows XP Professional

Priporočena prodajna cena z DDV:

od 660€ naprej

Prestigio GAMER osebni računalnik

je izredno zmogljiv multimedijski računalnik, ki je zasnovan na najnovejši tehnologiji in vam zagotavlja odlično delovanje. Tu je vaša priložnost, da zmagate v svoji najljubši računalniški igrici, saj je namenjen prav uporabnikom, ki zahtevajo le najboljše.

Intel matična plošča i965 ali več, Intel Core 2 Duo procesor, delovni spomin 2GB ali več, trdi disk 320GB ali več, Grafična kartica Nvidia 8600GT 256MB – DirectX 10 ali več, optični pogon DVD+/-RW LabelFlash, ohišje z 400W ali več napajalnikom. 2 leti garancije.

Prestigio LCD monitor P3190W

Širok zaslon je primeren za razvedrilo, za gledanje filmov ali igranje računalniških iger, kot tudi za delo doma ali na delovnem mestu, saj na širokem zaslonu vidite več podatkov naenkrat kot pri običajnih monitorjih. Na voljo je v črni ali srebrni barvi.

Velikost zaslona: 19" Glare type • Max Ločljivost: 1440x900 • Svetilnost: 300 cd/m^2 • Kontrast: 500:1 • Odzivni čas: 5 ms • vgrajeni zvočniki

Priporočena prodajna cena z DDV:

193 €

Prenosni disk Data Safe II

je prenosna shranjevalna naprava z vgrajenim 2.5" mobilnim trdim diskom (s kapacitetami 40 / 60 / 80 / 100 / 120Gb). Ohišje diska je izredno tanko ter v usnjenem ovitku, kar daje disku luksuzen pridih. Na voljo je v črnem ali rjavem usnju. Data Safe II je izredno enostaven za uporabo, ima funkcijo One-Touch Backup za preprosto oblikovanje varnostnih kopij ...

Elegantno usnjeno ohišje (črna ali rjava barva) • One-Touch Back-up funkcija • Zaščita z geslom • Priložen usnjen etui • Plug&Play • Ni potrebno dodatno napajanje • 2 leti garancije

Priporočena prodajna cena proizvajalca z DDV:

že od 79 € naprej

Prestigio izdelke lahko kupite pri naslednjih pooblaščenih prodajalcih:

ROLAN d.o.o. Maribor, www.rolan.si, 080 1820;
ALIANSA d.o.o. (Žalec, Lenart, Maribor), www.aliansa.si;
vse BIG BANG trgovine po Sloveniji, www.bigbang.si

www.kup-it.si

MODRA ŠTEVILKA
080 30 01

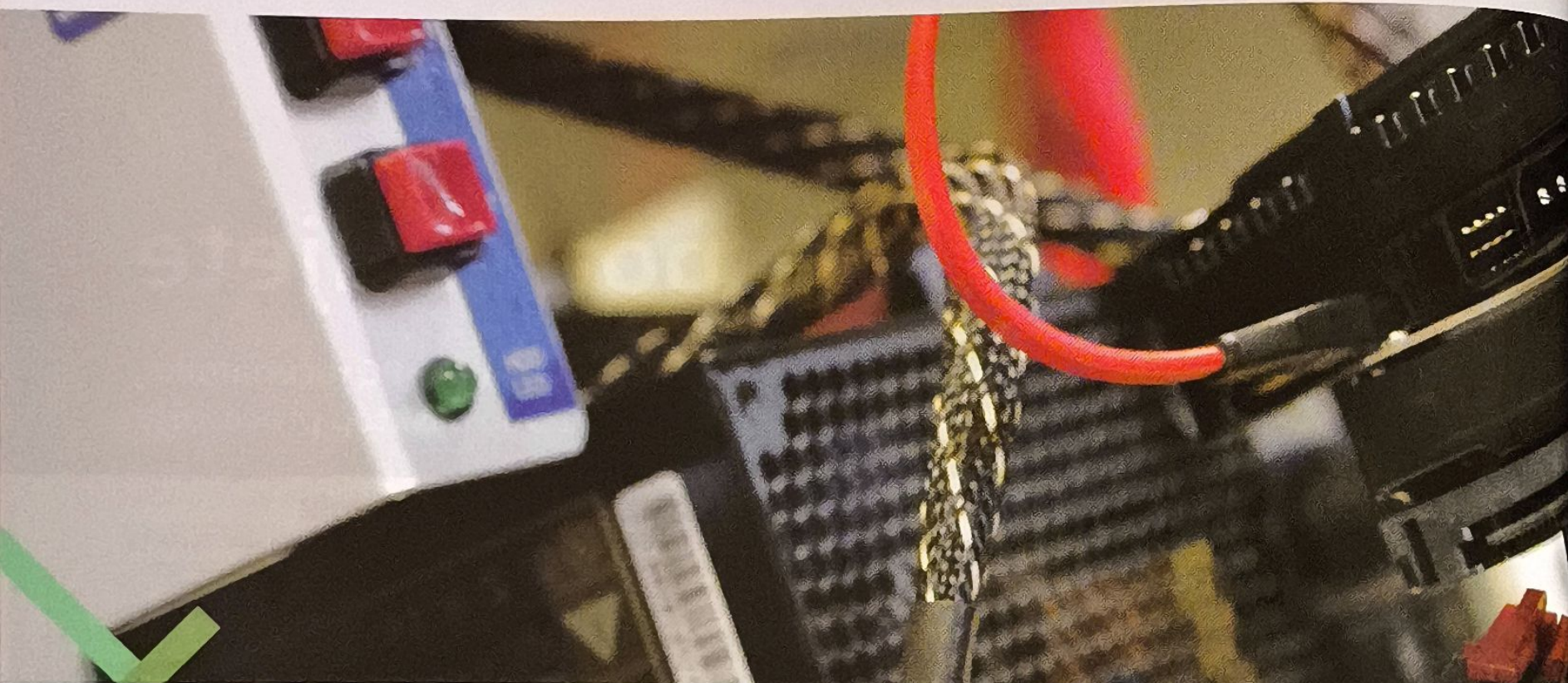
intel Core™2 Duo inside™
Dual-core. Do more.

Prestigio
www.kup-it.si

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Centrino logotip, Intel logotip in Intel Inside logotip so zaščitene blagovne znamke Intel Corporation ali njegovih podružnic v Združenih državah Amerike ali drugih državah.
© 2007 Prestigio. Vse pravice pridržane. Prestigio si pridržuje pravico do spremembe te ponudbe ali tehničnih specifikacij izdelkov iz te ponudbe brez predhodnega obvestila. Slike so simbolične. Oblika izdelkov in barvne variante se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila.
Delovanje sistema, delovanje baterije, kakovost in funkcionalnost ter brezžično delovanje se lahko razlikujejo glede na specifične lastnosti operacijskega sistema, strojne opreme in programske opreme. Delovanje, merjeno s testi SYSMark® 2004, PCMark® 2005 in 3DMark® 2005 se nanašajo na predhodne generacije Intel® Centrino® mobilne tehnologije. Izboljšano delovanje baterije, merjeno s testi MobileMark® 2005, se nanašajo na predhodne generacije Intel Centrino mobilne tehnologije. Brezžična povezljivost in nekatere funkcije lahko zahtevajo nakup dodatne programske opreme, storitev ali zunanje strojne opreme. Dostopnost javnih brezžičih dostopnih točk je omejena, brezžična funkcionalnost se lahko razlikuje glede na državo uporabe in nekatere dostopne točke mogoče ne podpirajo Intel Centrino mobilnih sistemov, ki bazirajo na Linux-u. Več informacij na www.prestigio.com.

Oprema

Vse, kar morate vedeti o najnovejši opre



SUPERTEST TRDIH DISKOV

Kot pravi DJ-ji smo zavrteli nekaj plošč in dali našo potrpežljivost na preizkušnjo

Kako smo testirali...

Za testiranje zmogljivosti trdega diska je potrebnih le nekaj ključnih meritev. Prva je hitrost iskanja - kako dolgo disk potrebuje za iskanje želenih podatkov. Za to smo uporabili *HDTach* ter *Drive Speed Test* ter Microsoftovo lastno orodje za merjenje zmogljivosti diska.

Za testiranje fleksibilnosti diska smo izmerili čas, potreben za nekaj prenosov datotek z enega dela diska na drugega, prav tako pa smo spremljali, koliko časa je trajalo nalaganje stopnje v *Battlefield 2* različice 1.41.

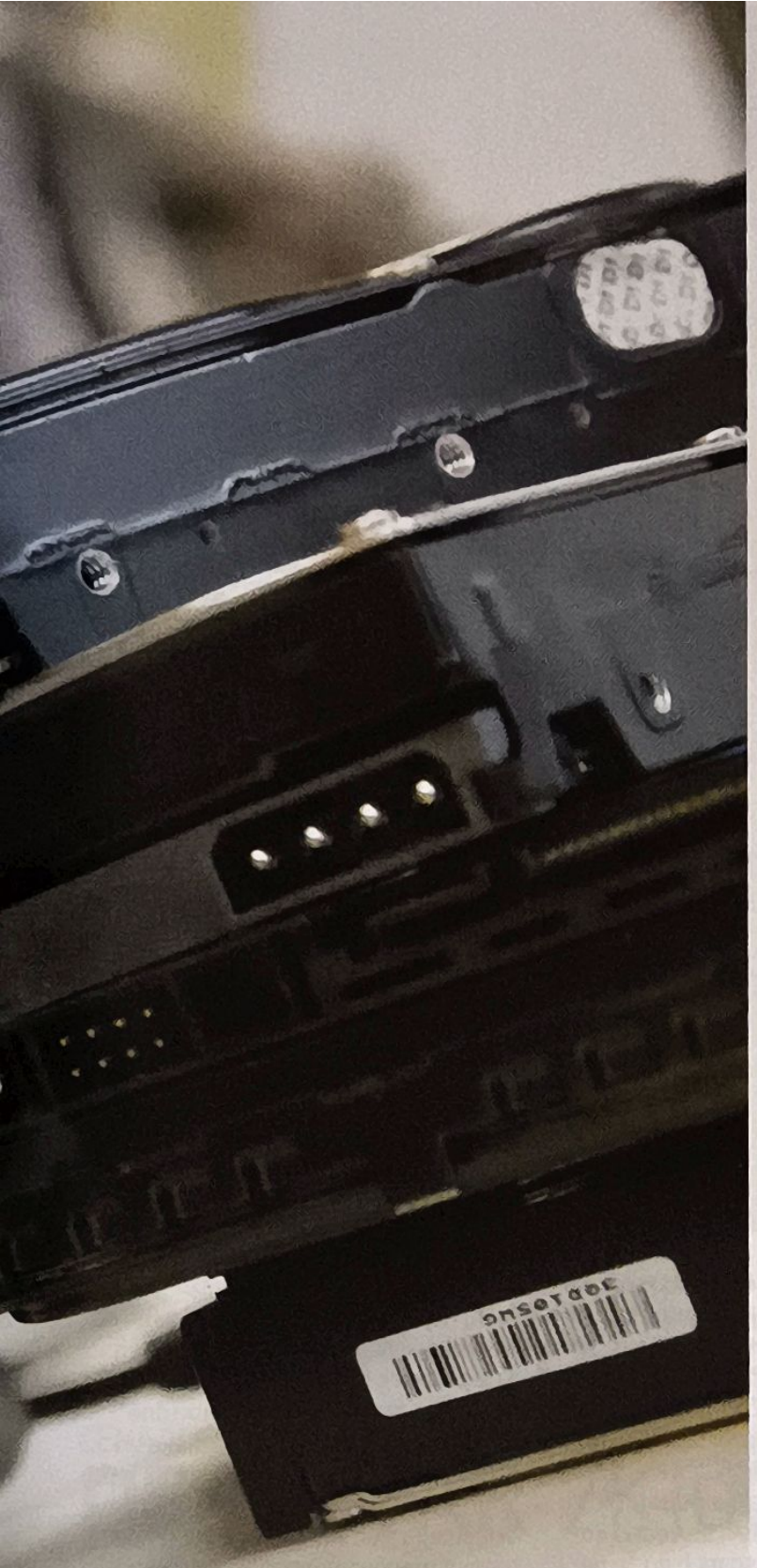
DESKSTAR T7K500

DESKSTAR T7K1000 (1TB)

DESKSTAR T7K1000

SPINPOINT T HD501LJ

BARRA-CUDA T3750 40AS



Odpustite nam naslednjo izjavo - vemo, da zveni, kot bi bili že primerni za upokojitev. Ali niso trdi diski danes že smešno poceni? Mi se še spomnimo časov, ko je bilo treba za nekaj dodatnih megabajtov obiskati banko in prositi za kredit ali obiskati kakšnega oderuha, katerega najete gorile bi vam lahko sploščile pogačice, če posojila ne bi odplačali z vsemi vrtoglavimi obrestmi vred. "Boter, prosim vas! Do zdaj sem vam zvesto služil in ves vaš seznam plačanih umorov spravil v bazo podatkov, zdaj bi pa moja hčerka rada igrala *Elite II*, pa nimam dovolj prostora na disku..."

Danes stare diske uporabljamo za podpiranje nog majave mize. Če se malce potrudite in obiščete več trgovin, lahko 500GB disk dobite že za manj kot 150€, torej boste za cel gigabajt prostora odšteli polnih 30 centov. Trdi disk je postal torej največje potrošniško blago - koga za takšno ceno sploh še zanimajo dostopni časi, hitrost vrtenja, velikost predpomnilnika ali podatkovna širina? Preprosto kupite nekaj teh škatlic, in že boste v diskovnih nebesih. Zakaj ne bi vsi napolnili svojih strojčkov s kupom diskov v RAID in uživali?

"TRDI DISK BOLJ VPLIVA NA DELOVANJE SISTEMA KOT KATERAKOLI DRUGA KOMPONENTA PC-JA"

Težava pri tem je, da je poleg procesorja in grafične kartice trdi disk kos strojne opreme, ki bolj vpliva na delovanje sistema kot katerakoli druga komponenta. Tudi če so cene diskov v primerjavi s prejšnjimi leti smešno nizke, lahko denar še vedno bolje zapravite. Za začetek vedite, da je pol terabajta trenutno cenovno idealna rešitev. Dva 500GB diska sta praviloma cenejša kot en sam 1TB disk. A tudi ta odločitev ni ravno enostavna - ostaja namreč vprašanje, če sta dva diska dejansko boljša kot en sam. Kaj pa RAID? Dva smešno poceni diska, povezana v RAID, lahko po zmogljivostih presežeta diske s še tako impresivnimi specifikacijami.

Na podlagi povedanega lahko zaključimo samo eno: o nakupu trdega diska se še vedno splača dobro razmisliti. Da bi razmišljanje dejansko obrodilo sadove, pa si moramo ogledati, kako so diski izdelani.

Tehnologija

Silicijev čip je res velik korak naprej v človeškem napredku. Na majhen košček tega materiala je mogoče stlačiti na milijone majcenih tranzistorjev, ki znajo skupaj izvajati astronomske količine matematičnih izračunov, ki so na račun neverjetne prefinjenosti modernih tehnik programiranja razvrščeni tako, da lahko ustvarijo karkoli, od preglednice do 3D sveta. Osupljivo, kajne? A ko je čip enkrat sestavljen, je to vse. Ali pač?

Nam se trdi disk še vedno zdi najbolj neverjeten dosežek tehnologije v naših računalnikih. Kršenje velikosti logičnih vrat je seveda impresivno, a ko ta dosežejo neko velikost, je konec. V trdem disku pa so čisto tanke plošče, ki se vrtijo med 5.000 in 10.000 obrati v minuti, do polne hitrosti pa iz mirujočega stanja pospešijo v nekaj milisekundah, enako hitro pa se tudi zaustavijo.

V enem trdem disku je tudi do pet takšnih samostojnih plošč, vsaka pa proizvaja tolikšne sile in pritisk, da bi lahko z njimi sploščili stanovanjski blok, če bi plošče dovolj povečali (s tem pa seveda tudi sile). Na vsaki strani plošče pa je še magnetna bralno/zapisovalna glava, ki se premika po polmeru površine diska, ki se ga sploh ne dotika. Glava namreč lebdi na zračni blazini, ki je 3.000-krat manjša od premera človeškega lasu. Če bi se glava po nesreči dotaknila površine diska, medtem ko se ta vrti, na primer, če disk stresete, ko ta deluje, bi lahko izgubili vse podatke,

BARRACUDA ST3500-630A

CAVIAR WD2500KS

RAPTOR WD360 ADFD

RAPTOR WD1500 ADFD

CAVIAR WD5000 AAKS

CAVIAR WD7500 AAKS

CAVIAR WD2500 AAJS x2

shranjene na plošči. Glavo vodi neverjetno zapleteno krmilno vezje, sama glava pa strelja močne elektromagnetne pulze na cilna področja, ki imajo premer le 50nm. To se ne dogaja le z natančnostjo, o kateri lahko vozniki Formule 1 samo sanjajo, temveč lahko ta čudež dobite že za dobrih 50€. Vsa ta natančnost v trdem disku stane manj kot pošten merilnik tlaka v avtomobilskih zračnicah...

Tehnologija trdih diskov je dejansko fantastična v pravem pomenu besede. Ni dovolj, da pograbite nekaj svetlečih diskov iz magnetnega materiala in nanje nabijete zapisovalno/bralne glave. Plošče v trdih diskih so izdelane iz tankega stekla ali aluminija, na obe strani vsake plošče pa je enakomerno nanesen magnetni material. Tradicionalno so ta zrna magnetnega materiala razvrščena longitudinalno po disku, tako da je os sever-jug vsakega zrna vzporedna s ploščo. Za shranjevanje enega bita podatkov je potrebnih okoli sto takšnih zrn, ki so na disku razvrščena v bloke. S stiskanjem teh zrn na mikroskopskih 10nm so proizvajalci dosegli, da je na en kvadratni palec plošče mogoče shraniti okoli 150 gigabitov podatkov - torej okoli 133GB na 3,5-palčno ploščo.

Zgoraj **Navpična shramba ne pomeni le nalaganja diskov enega na drugega, veste.**

Premagovanje ovir

Kot najverjetneje že veste, obstajajo tudi nove pasme trdih diskov, ki bodo kmalu postale standard, in sicer takšne s kapacitetami do 200GB na ploščo (današnji diski zmorejo okoli 166GB na ploščo). Namesto da bi magnetna zrna stala vzporedno s površino diska, so postavljena navpično, tako da so magnetni poli pravokotni na ploščo. Tako so diski tudi dobili ime, ki smo ga že večkrat omenjali - navpična shramba. Če so zrna postavljena navpično, jih je mogoče na manjšo površino stlačiti več, ne da bi tvegali supermagnetizem - situacijo, v kateri tesno natlačena magnetna zrna spremenijo polariteto zaradi učinkov okolja in magnetnih polj sosednjih zrn. Supermagnetizem seveda povzroča izgubo podatkov, kar je vedno samo slabo. Točka, na kateri pri klasičnih diskih prihaja do supermagnetizma je med 150-200GB na kvadratni palec, to pa seveda pomeni, da trdi diski stare šole ne morejo več napredovati na področju kapaciteti.

"NAŠI TESTI NAMREČ KAŽEJO, DA SE TAKŠNI DISKI NE OBNESEJO NAJBOLJE PRI ISKANJU MANJŠIH DATOTEK"

Zahvaljujoč navpični zasnovi se gostota zapisa na ploščah viša, tako da lahko trdi diski še naprej izpolnjujejo naše zahteve po vedno večji količini prostora za shranjevanje podatkov. Čeprav so tovrstni diski še vedno komaj prve generacije, so na trgu že na voljo Hitachijevi diski Deskstar s kapaciteto 200GB na ploščo. Druga prednost takšnih diskov je precej logična: če je na eni sami plošči več podatkov, je disk seveda hitrejši. Razlog za to je ta, da so informacije natlačene na manjšem prostoru, zato se mora bralno/pisalna glava manj premikati, da bi našla naslednji blok podatkov, kadar delate z večjimi datotekami. Takšna je vsaj teorija. Naši testi namreč kažejo, da se takšni diski ne obnesejo najbolje pri iskanju manjših datotek, ki niso zaporedno shranjene, zato je za hitro delovanje diska potreben precej velik predpomnilnik.

Ready? Boost?

Delovanje trdih diskov pa je mogoče izboljšati še na druge načine. Najbolj pogost način je vgradnja velikega, a potencialno precej dragega medpomnilnika, tudi do 32MB. Ta pomnilnik je mogoče uproabljati za pridobivanje podatkov vnaprej in za odlaganje zapisovanja, ki je običajno počasnejši in manj nujen proces kot branje, tako da se lahko izvaja, ko je disk neaktiven. Kot dodatek predpomnilniku diskov je Samsung prvi predstavil "hibridne" magnetne/polprevodniške diske za notesnike. Ta tehnologija, ki je še v povojih, združuje več gigabajtov poprevodniškega pomnilnika Flash s tradicionalnim magnetnim trdim diskom. Polprevodniški del diska je hitrejši in porabi manj energije za izvajanje manjših branj/zapisovanj, istočasno pa služi tudi kot pogon ReadyBoost za hitri zagon Viste. Magnetni disk pa je hitrejši pri zapisovanju večjih datotek, seveda pa tudi ponuja veliko prostora za shranjevanje podatkov za relativno nizko ceno. Prva generacija tovrstnih diskov je namenjena notesnikom, predvsem zaradi nizke porabe. V naslednjih nekaj letih bodo takšni hibridni diski najverjetneje trdno zasidrani v notesnikih, čeprav trenutno delujejo samo z Windows Vista.

V tem trenutku torej nimate nobenega tehtnega razloga, da svojega trdega diska ne bi zamenjali za novejšega in večjega. Trenutno so diski poceni glede na kapaciteto, zato vam bomo s tem supertestom samo pomagali ugotoviti, kateri disk predstavlja najboljšo vrednost za denar in najbolje ustreza vašim potrebam, in kateri diski so vredni višje cene. ¤ **PCF**

SUPERTEST TRDIH DISKOV

CENA/104,99€

DESKSTAR T7K500

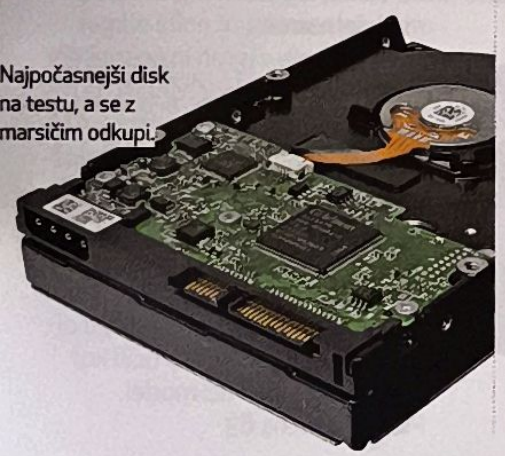
Čudno počasna pošast

Proizvajalec Hitachi
Kapaciteta 500GB
Na spletu www.hitachigst.com

Že iz tehničnih specifikacij lahko razberete, da ima tale Deskstar veliko skupnega s svojim večjim bratom. Za začetek ima iste plošče (položno zapisovanje, do 166GB/ploščo) in isti vmesnik SATA 3,0GB/s. Podobnosti so tudi v impresivnih rezultatih v večini testov - vrtoglavi pospešeni tok in visoke hitrosti internih prenosov.

Ni nam pa jasno, zakaj je vsej tej odlični tehnologiji pridruženega le bednih 8MB predpomnilnika. Po tej plati tale Deskstar vsekakor ne bo dobil nobene nagrade za vrednost za denar: 500GB disk lahko dobite tudi ceneje. Težava je namreč v tem, da v realnih testih T7K500 ni ravno briljanten - *Battlefield 2* se je nalagal za kar 20% počasneje kot z najboljšimi diski na tem supertestu, kar samo dokazuje, kako pomemben je dejansko predpomnilnik.

PCFormat Ocena **54**



Najpočasnejši disk na testu, a se z marsičim odkupi.

CENA/222,24€

DESKSTAR 7K1000

Saj se že poznamo, kajne?

Proizvajalec Hitachi
Kapaciteta 750GB
Na spletu www.hitachigst.com

Ta disk je po nekem čudaškem naključju poimenovan enako kot terabajtni model, a ta Hitachijev poba večinoma samo kaže na pomanjkljivosti svojega večjega brata. Ena plošča manj dela čudeže, zahvaljujoč predpomnilniku pa ga v večini testov porazi samo Raptor.

To so seveda odlične novice za naslednje generacije terabajtnih diskov, saj ni prav nobenega razloga, da ne bi delovali enako hitro, glede na to, da je tehnologija enaka. Edina razlika je v tem, da ima tale disk malce manj te fine tehnologije. Zanimivo je, da bi moral biti pospešen tok počasnejši na manjših diskih, česar pa v testih ni bilo mogoče zaznati.

Nad magnetnimi glavami 7K1000 pa visi eno precej neprijetno nihalo: cena. Sedemsto in še petdeset gigabajtov je vsekakor bolj zanimiva kapaciteta kot 500GB, še posebej za manjše računalnike, a čeprav je tale disk najcenejši od 750GB modelov na tem testu, je skoraj dvakrat dražji od 500GB alternativ.

PCFormat Ocena **84**

Kapaciteta in hitrost sta idealna, cena pa ni ravno privlačna.

CENA/358,42€

DESKSTAR 7K1000(1TB)

Orel je pristal

Proizvajalec Hitachi
Kapaciteta 1TB
Na spletu www.hitachigst.com

Ali sanjate o super velikem disku? Nekega lepega dne bo takšna shramba čisto običajna - konec koncev je pred dvema letoma skoraj toliko stal najcenejši disk - trenutno pa se seveda sprašujemo, kako smiseln je nakup terabajtnega diska.

Prva generacija diskov s kapaciteto 1TB še nima prednosti domnevnega poskoka v hitrosti, ki jih ponuja navpična shramba. Ta disk je namreč na samem zmogljivostnem repu v skoraj vseh testih. Na srečo pa 32MB predpomnilnika pomeni, da je bil v samem vrhu pri testiranju v igrah.

Žal pa ima tale disk nekaj težav. Prva je ta, da lahko za isto ceno kupite dva 500GB diska, pa še ostalo vam bo nekaj denarja za pošten pomnilniški ključ. Druga težava pa je seveda ta, da je cel terabajt grozno veliko podatkov, če disk zavoljo kakšne nezgode ali napake slučajno odpove.

PCFormat Ocena **69**

Velik je, velik, a nakup mogoče vseeno ni najboljša ideja.

CENA/95€

SPINPOINT T HD501J

Dokaz, da tudi stari psi obvladajo nove trike

Proizvajalec Samsung
Kapaciteta 500GB
Na spletu www.samsung.com

Glede na ceno posameznega gigabajta je tale disk v samem vrhu tokratnega supertesta. Cena pa ne bi štela, če disk zmogljivostno ne bi bil vreden svojega denarja. Glede na to, da so diski IDE dolgo časa kljubovali prvi generaciji diskov SATA, tudi Spinpoint T dokazuje, da je lahko prezgodnja nadgradnja včasih nespametna.

Na prvi pogled bi rekli, da je disk preživel svoje. Gre namreč za klasičen disk, 133GB na ploščo z vzdolžnim zapisom, res pa je, da ima poskočni 3GB/s vmesnik in 16MB predpomnilnika, zaradi česar je vse prej kot počasen.

Pri hitrostih pospešenega toka podatkov, izmerjenih s HD Tach, je tale disk nesporni prvak supertesta, v večini ostalih testov pa je čisto pri vrhu. Še bolj pomembno pa je, da hiter pospešeni tok pomeni najhitrejše nalaganje v igrah od vseh diskov na testu. Kot češnja na smetani pa je odličnim rezultatom v testih pridružena še zelo privlačna cena.

PCFormat Ocena **91**

Starejših diskov se še ne splača kar tako odpisati.

CENA/240,15€

BARRACUDA ST750640AS

Ribarjenje na suhem

Proizvajalec Seagate
Kapaciteta 750GB
Na spletu www.seagate.com

Kar nekaj časa je minilo, odkar smo nazadnje slišali trdi disk, ki dobesedno melje podatke. Saj poznate tisti zvok, ki smo ga bili vajeni iz računalnikov pred desetimi leti? Ja, tisto nadležno praskanje, ki je bilo znanilec odpovedi trdega diska. Barracuda ni slab disk, a je glasnejši in neprimerno bolj vroč od vseh ostalih.

Očka navpičnega shranjevanja.

Mogoče pa je disku vročina všeč. Vsekakor je nenavadno, da se je Barracuda fantastično odrezal v dveh najzahtevnejših testih (*PCMark* in *Battlefield 2*). Nenavadno pa zato, ker je bil v vseh ostalih testih na repu skupine, zato nas je to neskladje malce zaskrbelo. Pri tem pa moramo seveda poudariti nekaj zelo pomembnega - to je bil čisto prvi "navpični" disk na trgu, zato je upravičeno pričakovati, da bodo nasledniki znatno boljši. Prav zato smo veseli, da se dobro obnese.

PCFormat Ocena 78

CENA/162,99€

BARRACUDA ST3500630A

Počasnejši po duši

Proizvajalec Seagate
Kapaciteta 500GB
Na spletu www.seagate.com

Tale disk ima isto drobovje kot 750GB Barracuda in ima seveda precej podobne težave. Relativno počasen pospešeni tok podatkov in interne prenose podatkov (npr. kopiranje datoteke z ene lokacije na disku na drugo), ki so preprosto polževi. V večini primerov mu manjša kapaciteta (ena plošča manj) omogoča, da prehiti druge Seagateove diske na testu, a z dvema pomembnima izjemama.

Dobra vrednost za denar, a ne dovolj dobra.

Nalaganje v igrah in pospešeni tokovi so očitno počasnejši na račun vmesnika IDE, namesto SATA. Če še vedno dvomite, ali se naložba v disk SATA splača, vam predstavljamo glavni razlog. Stari vmesnik ne vpliva le na zmogljivosti - žal Seagate kljub vmesniku IDE ni dovolj spustil cene tega diska, da bi ga prej priporočili kot Samsungov 500GB model.

PCFormat Ocena 63

CENA/72,47€

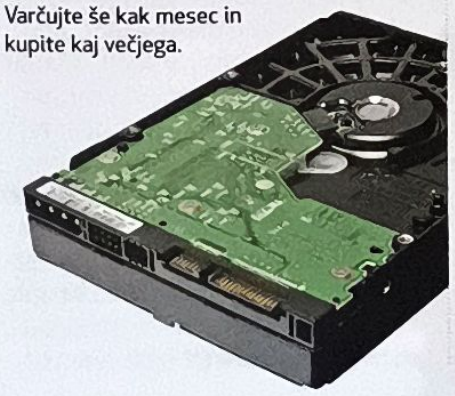
CAVIAR WD2500KS

Izdelan tako, kot v dobrih starih časih

Proizvajalec Western Digital
Kapaciteta 250GB
Na spletu www.wdc.com

Če je cena vaš glavni kriterij pri kupovanju trdega diska, je ta model vsekakor vreden ogleda. Gre namreč za spodoben 250GB disk, ki stane pičlih 72€. Samo popoln norec bi se namrdnil nad ceno, tudi če pomislimo, da pri nakupu 500GB diska za gigabajt plačate manj.

Varčujte še kak mesec in kupite kaj večjega.



Domače naloge se pri nakupu seveda splačajo. Za razliko od drugih diskov z isto ceno, je tale WD-jev prvi "pravi" disk SATA, in se temu primerno tudi obnaša. Interni prenosi podatkov sicer niso tako hitri kot pri novejših diskih, zaradi dobrega pospešenega toka pa se odlično obnese v večini praktičnih testov, 45 sekund za nalaganje stopnje v *BF2* pa tudi ni slab rezultat.

Če nimate ravno globoke denarnice in si resnično ne morete privoščiti večjega in bolj ekonomičnega diska, se tega modela ne otepajte.

PCFormat Ocena 70

CENA/99€

RAPTOR WD360ADFD

Jezna pošast ali dinozaver?

Proizvajalec Western Digital
Kapaciteta 36GB
Na spletu www.wdc.com

Kakšna je danes uporabna vrednost 36GB trdega diska? Ne ravno velika, kar je očitno glavni razlog, da so ga pri Western Digitalu nehali proizvajati. Je pa še vedno na voljo pri določenih prodajalcih in v spletnih trgovinah, zato smo ga seveda vključili v ta supertest.

Več prostora, lepo prosimo.

Poanta WD-jevih Raptorjev ni vrednost za denar, temveč preprosto samo nore zmogljivosti. Gre namreč za edini disk na tokratnem testu, katerega plošče se vrtijo pri 10.000 obratih v minuti, zato je kar škoda, da nima 3.0GB/s vmesnika SATA, sploh glede na to, da sam disk praktično presega omejitve starega vodila.

Super hitro iskanje in branje ter neprekosljivi interni prenosi, ki znašajo kar 80MB/s: škoda, da je Samsungov disk, pri katerem boste odšteli znatno manj za gigabajt, skoraj enako hiter.

PCFormat Ocena 64

SUPERTEST TRDIH DISKOV

CENA/197,52€

RAPTOR WD1500ADFD

No, o tem govorimo

Proizvajalec Western Digital
Kapaciteta 150GB
Na spletu www.wdc.com

Ne glejte na ceno, ne glejte na ceno, ne glejte na… oh, pa ste pogledali ceno, kajne? Nespametna napaka, saj je tale disk vreden vsake kaplje sline in ga poseka samo

Krasno izdelan, a razlika v hitrosti ni dovolj velika.

WD-jeva lastna serija diskov Raptor X - saj veste o katerih diskih govorimo, kajne? Da, o tistih, pri katerih lahko skozi majhno okence na ohišju diska gledate, kaj se dogaja v notranjosti.

Kot dokaz, da je velikost vedno pomembna, naj povemo, da je 36GB model nekoliko hitrejši od tega 150GB, a ne toliko, da bi pri vsakodnevnem delu zaznali razliko. Raptor pa ni le hiter, temveč je, kot drugi Western Digitalovi diski tudi hladen in tih.

Mnogi si ga sicer ne bodo mogli privoščiti, a je cena primerna zmogljivostim. Ko ga le tisti presneti Samsung ne bi stalno grizel za gležnje...

PCFormat Ocena **82**

CENA/121,44€

CAVIAR WD5000AAKS

WD-jev prvak v sukanju plošč

Proizvajalec Western Digital
Kapaciteta 500GB
Na spletu www.wdc.com

Glavni temelj flote Western Digitalovih diskov je serija Caviar SE16. Pripona imenu se nanaša na 16MB predpomnilnika - na količino, ki je bila nekdaj

Dodelan, a ne najzmogljivejši.

dobesedno osupljiva, danes pa deluje miniaturno. Če pogledate razultate testov, boste videli, kje se Hitachijev navpično zapisani 750GB disk enostavno kosa z WD-jevimi, več predpomnilnika pa pomeni dodatno prednost za Deskstarje.

Če smo iskreni, smo pripravljeni plačati nekoliko več za malce nižje zmogljivosti, če gre za diske, ki so tako tihi kot Caviarji. Manj segrevanja pomeni tudi daljšo življenjsko dobo, kar velja tudi za zaponko za kable SATA, vgrajeno v disk. Diski, ki jih je mogoče zamenjevati, ko je računalnik prižgan, so namreč problematični, če se kabel SATA zrahlja. Če presedite veliko časa za računalnikom, je lahko takšna malenkost še kako pomembna.

PCFormat Ocena **87**

CENA/213,45€

CAVIAR WD7500AAKS

Zanimiva študija

Proizvajalec Western Digital
Kapaciteta 750GB
Na spletu www.wdc.com

Ko smo ta 750GB disk soočili z WD5000AAKS, nismo bili deležni večjih presenečenj. Pri iskanju in delu z manjšimi datotekami se manjši disk bolje obnese, tako da

Spodobne zmogljivosti, a je istočasno najdražji 750GB disk na tem testu.

je na račun večje kapacitete večji disk nekoliko počasnejši.

Na splošno pa je pri zapisovanju in branju večjih datotek in pri pospešenem toku tale disk tesno za petami Seagateovemu, tako da je rezultat precej izenačen po tehnološki plati. Disk je dejansko eden najboljših med modeli, katerih plošče se vrtijo pri 7.200 obratih v minuti, v *PCMarkovem* testu diskov, tako da je očitno uporabno orodje za shranjevanje in predvajanje multimedijskih datotek.

Cena pa je za tistih dodatnih 250GB eksponentno višja - težko bi upravičili skoraj dvakrat višjo ceno za eno samo dodatno ploščo. 750GB disk je priročen, a ne ravno nujen nakup.

PCFormat Ocena **71**

CENA/140€

CAVIAR WD2500AAJS x2

Dvojni užitek

Proizvajalec Western Digital
Kapaciteta 2x 250GB
Na spletu www.wdc.com

Za tokratni supertest smo si zastavili dodatno nalogo: vzeli smo dva WD-jeva 250GB diska (navadna modela z 8MB predpomnilnika) in preverili, če bodo v polju RAID nalaga-

Pozabite na RAID, če potrebujete res zmogljiv disk.

nje enako hitro kot z enim dražjim diskom. Jasno nam je, da smo za čase zapisovanja žrtvovali tisti neverjetni občutek varnosti, ki ga daje polje RAID 1: vsak disk je identična kopija drugega, tako da so podatki vedno varni.

Odgovor na vprašanje, ki smo si ga zastavili, je žal nikalen. Polje RAID, v katerem se podatki deljeno zapisujejo na dva diska, je resda nekoliko hitrejše, a če iščete odlične zmogljivosti, je bolje, če si omislite en sam 500GB disk. Če razmišljate o RAID 1, se 140€ mogoče res zdi veliko za le 250GB prostora, a če na disk shranjujete neprecenljive dokumente, je varnost verjetno na prvem mestu.

PCFormat Ocena **75**

Življenjska dejstva

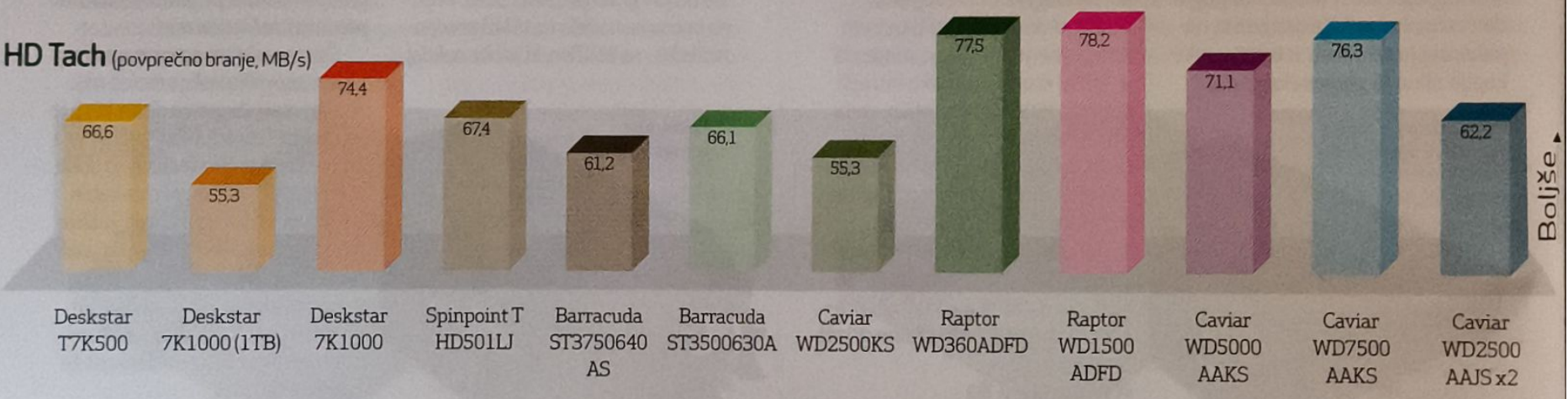
Med obsežnim testiranjem smo se naučili nečesa zelo pomembnega: če odmislimo Raptorje, ni diska, ki bi bil odličen pri vsakem opravilu. Nekateri rezultati so bili tako nenavadni, da je jasno, da pri izbiri trdega diska nista pomembni samo hitrosti vrtenja plošč in iskanja. Za igre skoraj vedno velja, da hitrejše branje pomeni manj izgubljanja živcev, čeprav sta pri tem seveda pomembna tudi vmesnik in krmilnik. Za običajno delo pa rezultati v *PCMarku* kažejo, da se hitro zaporedno zapisovanje (torej zapisovanje večjih datotek) vsekakor splača, čeprav je zanj potrebno plačati nekoliko več.

Rezultati testov

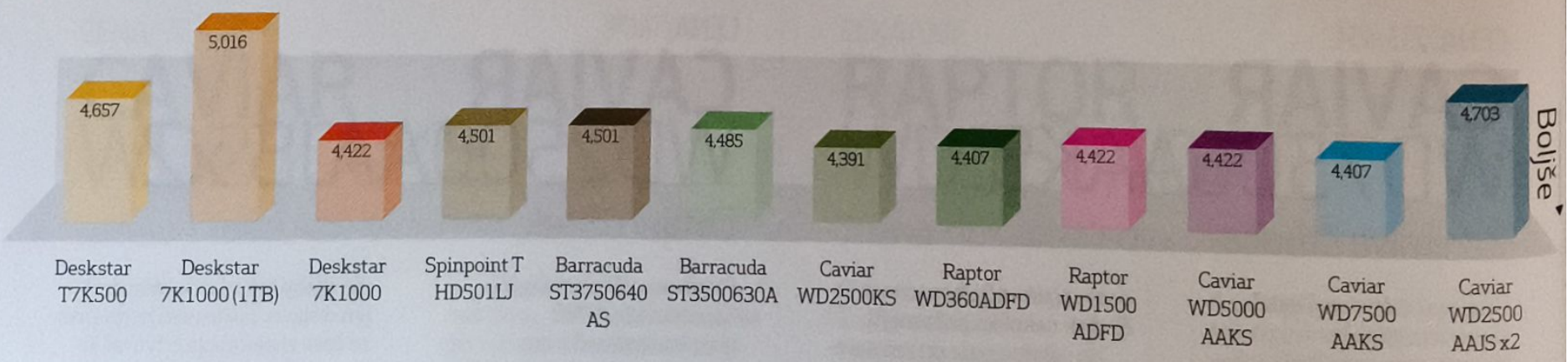
Pojasnjevanje kupa številk

PC Mark

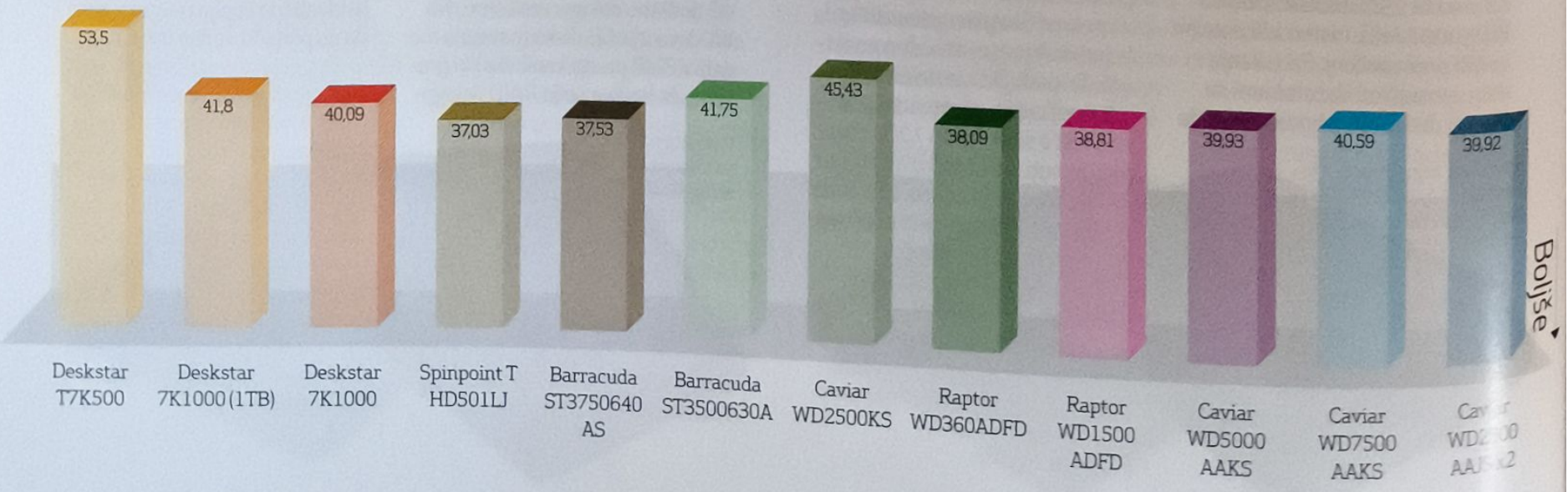
HD Tach (povprečno branje, MB/s)



Zapisovanje (velike datoteke/sekunde)



Battlefield 2 - nalaganje stopnje



DISK	DESKSTAR T7K500	DESKSTAR 7K1000 (1TB)	DESKSTAR 7K1000	SPINPOINT T HD501LJ	BARRACUDA ST3750640AS	BARRACUDA ST3500630A
CENA	104,99€	358,42€	222,42€	95€	240,15€	162,99€
PROIZVAJALEC	Hitachi	Hitachi	Hitachi	Samsung	Seagate	Seagate
KAPACITETA	500GB	1.000GB	750GB	500GB	750GB	500GB
HITROST VRTENJA	7.200	7.200	7.200	7.200	7.200	7.200
VMESNIK	SATA 3,0GB/s	SATA 3,0GB/s	SATA 3,0GB/s	SATA 3,0GB/s	SATA 3,0GB/s	IDE
PREDPOMNILNIK	8MB	32MB	32MB	16MB	16MB	16MB
VRSTA	Navpični	Navpični	Navpični	Vodoravni	Navpični	Navpični
TESTIRAN ČAS ISKANJA (nazivni čas)	13,0ms (8,5ms)	13,2ms (8,5ms)	13,1ms (8,5ms)	14,0ms (8,9ms)	18,0ms (8,5ms)	14,6ms (11ms)
HITROST PRENOSA (majhne datoteke, ročno merjeno)	62 MB/s (23,25 MB/s)	16,154 MB/s (9, 88 MB/s)	67,804 MB/s (24,8 MB/s)	67,446 MB/s (27,08 MB/s)	25,54 MB/s (13,45 MB/s)	18,925 MB/s (11,09 MB/s)
PLOŠČE	3	5	4	4	4	3
CENA ZA GB	0,21€	0,36€	0,30€	0,19€	0,32€	0,32€
OCENA	54%	69%	84%	91%	78%	63%

DISK	CAVIAR WD2500KS	RAPTOR WD360ADFD	RAPTOR WD1500ADFD	CAVIAR WD5000AAKS	CAVIAR WD7500AAKS	CAVIAR WD 2500AAJS x2
CENA	72,47€	99€	197,52€	121,44€	213,45€	140€
PROIZVAJALEC	Western Digital	Western Digital	Western Digital	Western Digital	Western Digital	Western Digital
KAPACITETA	250GB	36GB	150GB	500GB	750GB	250GB x2
HITROST VRTENJA	7,200	10,000	10,000	7,200	7,200	7,200
VMESNIK	SATA 3,0GB/s	SATA 1,5GB/s	SATA 1,5GB/s	SATA 3,0GB/s	SATA 3,0GB/s	SATA 3,0GB/s
PREDPOMNILNIK	16MB	16MB	16MB	16MB	16MB	8MB
VRSTA	Vodoravni	Vodoravni	Vodoravni	Navpični	Navpični	Vodoravni
TESTIRAN ČAS ISKANJA (nazivni čas)	13,1ms (8,9ms)	7,9ms (4,6ms)	8,0ms (4,6ms)	14,1ms (8,9ms)	14,9ms (8,9ms)	14ms (8,9ms)
HITROST PRENOSA (majhne datoteke, ročno merjeno)	19,67 MB/s (22,96 MB/s)	80,50 MB/s (27,09 MB/s)	73,94 MB/s (23,85 MB/s)	61,855 MB/s (21,08 MB/s)	54,191 MB/s (17,88 MB/s)	17,233 MB/s (10,55 MB/s)
PLOŠČE	2	1	3	3	4	2x2
CENA ZA GB	0,28€	2,75€	1,32€	0,24€	0,28€	0,28€
OCENA	70%	64%	82%	87%	71%	75%

IGRA IZ NASLANJAČA

Spopadlo se je osem ploščkov, ki ne marajo leda

Glede na to, da se PC vse bolj konzolizira *[Daj no, spravi se k sebi, to sploh ni veljavna beseda! – Urednik]*, postajajo igralni ploščki poceni in učinkovite naprave za nadzor v igrah. V bistvu so krasni za skoraj vsako zvrst iger: simulacije letenja, športne igre, simulacije dirkanja... v bistvu miške in tipkovnice ne bi zamenjali samo v prvoosebnih strelskih igrah.

Na srečo pa pripravljanje igralnega ploščka do delovanja ni tako zapleteno, kot je bilo včasih, ko ste morali žrtvovati vsaj deset minut za kalibracijo, preden ste lahko začeli igrati, seveda pa je bila ta kalibracija takšna, da se ji je kmalu zmešalo, in vajo ste lahko ponovili. Za večino tokrat testiranih ploščkov "plug and play" še nikoli ni bil tako primeren termin, prav tako pa ni naključje, da je Microsoftov brezžični krmilnik za Xbox v samem vrhu ponudbe. Če nadzoruješ tako strojno kot programsko opremo, lahko izdelaš resnično učinkovito napravo.

Na tem testu vam predstavljamo kar nekaj igralnih ploščkov, s katerimi bi se upali pomeriti s komerkoli v veliki večini iger. Lastimo si celo nekaj prenosnih ploščkov, ki so idealni za kak kratek turnir v *Pro Evo*, ko smo na poti. No, pa začnimo... ¤ PCF

Kako smo testirali...

Tako, kot edino znamo – z igranjem iger. Uporabili smo *Outrun 2006*, ki je krasen za igranje s ploščkom. Iskali smo dobro ergonomijo, občutljive paličice in gumbe, kvaliteto izdelave in natančno krmiljenje.

1 MAXFIRE PANDORA PRO 12€

Proizvajalec Genius
Na spletu www.genius.com
Brezžičen Da
Krmiljenje 8x gumbov, 2 sprožilca, 2 analogni paličici
Posebnosti Majcen!

"Hmm," so pomislile glavce pri Geniusu. "Moderni cestni bojevnik ima notesnik vedno s sabo, in nedvomno preživlja prosti čas v hotelu z igranjem *Pro Evolution Soccerja*. Kaj ko bi posebej zanj zasnovali igralni ploščček?" Rezultat takšnega razmišljanja je tale zložljivi ploščček, na katerem sta celo dva sprožilca. Seveda boste po pol ure igranja najverjetneje kričali od bolečin v rokah, a mu ne moremo očitati krasne prenosnosti, čiste srčkanosti in seveda inovativnosti.

PCFormat Ocena **70**

2 DUAL TRIGGER 3-IN-1 24€

Proizvajalec Thrustmaster
Na spletu www.thrustmaster.com
Brezžičen Ne
Krmiljenje 10 gumbov, 2 sprožilca, 2 analogni paličici, D-Pad
Posebnosti Programiranje gumbov, povratni učinki

Stari "maher" periferije, Thrustmaster, je pokazal precej dobro formo s Dual Trigger 3-in-1. Ploščček je primeren za uporabo s PS3 in PC-jem (kabel se zaključi z USB in PS3 konektorjem), je udoben, krmiljenje pa je odlično. V bistvu lahko samo rečemo, da gre za zelo, zelo spodoben ploščček v vseh pogledih. Velikost in oblika sta primerna za dolgotrajno uporabo, gumbi so odlično odzivni, krmiljenje pa lahko prilagajate sproti s posebno funkcijo. Za okoli 24€ je ta ploščček odlična kupčija.

PCFormat Ocena **85**

3 NEO-S 25€

Proizvajalec Joytech
Na spletu www.microsoft.com
Brezžičen Ne
Krmiljenje 8 gumbov, 2 sprožilca, 2 analogni paličici, D-Pad
Posebnosti Nima

Še en ljubljenec tabora *PCFormata*, le da zob časa ni bil naklonjen Neo-S. Glede na to, da ima isto ohišje kot Joytechov klasični ploščček za Xbox, udobje pri daljši uporabi ploščka ni vprašljivo. Žal pa je samo delovanje ploščka podleglo starosti; po desetih minutah kalibracije (zakaj, o zakaj nekateri ploščki to še vedno zahtevajo?), si boste lahko privoščili približno deset minut igranja, preden bo ploščček pozabil vaše nastavitve. Naš testni ploščček je iz neznanega razloga tudi ves čas vlekel desno. Nadležno.

PCFormat Ocena **60**

4 HERCULES T-MINI 37€

Proizvajalec Thrustmaster
Na spletu www.thrustmaster.com
Brezžičen Ne
Krmiljenje 10 gumbov, 2 analogni paličici, D-Pad
Posebnosti Programiranje gumbov

T-Mini je prijetno kompakten plošček, ki je dovolj tanek, da ga lahko fino spravite v torbo za notesnik za malce mobilnega PES-anja. Tisti z debelejšimi prsti bodo verjetno imeli nekaj težav pri uporabi tako majcenega pripomočka, za manj čevapčičaste prste pa je čisto primeren. Tudi krmiljenje se sklada s Thrustmasterjevimi visokimi standardi. V *Outrun 2006* je plošček ponudil izjemen nivo nadzora, omogoča sprotno programiranje gumbov, pa še prijetno kompakten in prenosen je.

PCFormat Ocena **80**

5 XBOX PAD AND WIRELESS RECEIVER 67€

Proizvajalec Microsoft
Na spletu www.microsoft.com
Brezžičen Da
Krmiljenje 8 gumbov, 2 sprožilca, 2 analogni paličici, D-Pad
Posebnosti Nima

Ta krmilnik prihaja v dveh delih – kot brezžični sprejemnik za Windows in plošček za Xbox, skupaj pa staneta skoraj 70€. Zdaj ste verjetno zajavkali od bolečine, a vam lahko izdamo, da gre za verjetno najboljši igralni plošček na trgu. Sanjsko je udoben (3,3 milijona uporabnikov Xboxa se že ne more motiti) in robustno izdelan, uravnoteženost, teža in odzivnost gumbov pa so perfektni. Dejansko ga bo težko premagati. Edina pomanjkljivost za ljubitelje PC-jev je ta, da boste za celoten komplet odšteli kar zajeten kupček denarja.

PCFormat Ocena **90**

6 CORDLESS RUMBLEPAD 2 47€

Proizvajalec Logitech
Na spletu www.logitech.com
Brezžičen Da
Krmiljenje 10 gumbov, 2 analogni paličici, D-Pad
Posebnosti Povratni učinki

Logitechov Cordless Rumblepad uporablja 2,4GHz brezžično tehnologijo za posredovanje ukazov v igre, kar pomeni, da si ne bi mogli želeti hitrejše in bolj tekoče odzivnosti. Krmilni gumbi so odlični, škoda pa je, da na ploščku ni sprožilcev. In pomanjkljivosti? Zadeva je presneto velika, kar pomeni, da ni ravno najbolj udobna za dolgotrajno igranje. Če bi brezžično funkcionalnost Rumblepada združili z manjšim in prijetnejšim oblikovanjem Chillstreama, bi bilo to res krasno.

PCFormat Ocena **78**

7 RUN 'N' DRIVE 3-IN-1 24€

Proizvajalec Thrustmaster
Na spletu www.thrustmaster.com
Brezžičen Ne
Krmiljenje 8 gumbov, 2 sprožilca, 2 analogni paličici, drsnik
Posebnosti Vzmetni drsnik

Kakšno bizarno ime za igralni plošček pa je to? Če smo čisto iskreni, se nam zdi celo logično. Na prijetno podolgovatem in elegantnem ohišju Run 'N' Drive 3-in-1, okoli D-Pada, je vzmeten analogni drsnik, ki ga krmilite z levim palcem. Zadeva je presenetljivo učinkovita kot plin/zavora ali za krmarjenje. Zaradi zanimive oblike je tudi eden prijetnejših igralnih ploščkov za dolgotrajno uporabo na testu, za 24€ pa predstavlja tudi precej dobro kupčijo.

PCFormat Ocena **84**

8 CHILLSTREAM 39€

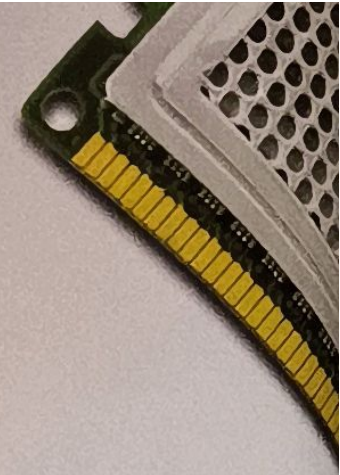
Proizvajalec Logitech
Na spletu www.logitech.com
Brezžičen Ne
Krmiljenje 8 gumbov, 2 sprožilca, 2 analogni paličici, D-Pad
Posebnosti Hladilni ventilatorji

Tale ploščček je eden Logitechovih najnovejših izdelkov, ki ima vgrajene ventilatorje za hlajenje vaših potnih tac. Presenetilo nas je, da je ideja blazno uporabna: izpuhi so točno tam, kjer držite ploščček. Tudi pri udobju níso skoparili; sicer ni tako dobro oblikovan kot Microsoftov, a to velja za vse tukaj testirane ploščke. Kar zadeva krmiljenje lahko povemo samo, da so paličice in gumbi odlični, sprožilci pa so fantastično odzivni, tako da je ploščček primeren za praktično vsako igro, ki jo želite igrati na tak način. Odličen izdelek, ni kaj.

PCFormat Ocena **87**

Naslednji mesec: Ohladili se bomo z novimi hladilniki za procesorje

Pomnilnik DDR3



PCF pogleda v kristalno kroglo

IZID/ŽE ČAKA PRED VRATI

Visoka hitrost a tudi visoka latenca. Sprašujemo se, če je pomnilnik DDR3 res najboljša izbira za hitrosti željne

Ko je govora o računalniškem pomnilniku, začnejo veljati prav posebna pravila. Vsak proizveden čip je označen s serijo zmedenih številk, poleg tega pa je treba biti pri terminologiji zelo natančen, sicer je zmeda samo še večja.

Tudi nas so na primer že okarali proizvajalci pomnilnika, ker smo v trenutku nepazljivosti, ki jo je povzročilo bedenje v bližnjem baru, pomnilniški čip - tisto črno zadevo z nožicami, ki je nalepljena na zeleno tiskano vezje - poimenovali modul. Modul je namreč izraz, ki je rezerviran za celotno ploščico. Proizvajalci pomnilnika niso takšne sorte ljudje, ki bi spregledali tovrstne napake. So zelo natančni. Morajo biti.

Ste denimo vedeli, da ima najhitrejši pomnilnik DDR hitrost ure jedra zgolj okoli 200MHz? Enako velja tudi za najhitrejši pomnilnik DDR2. In tudi za najhitrejši pomnilnik DDR3. Kljub temu pa so v specifikacijah za njih navedene hitrosti za DDR 400MHz, za DDR2 800MHz in za DDR3 1.600MHz. Na modulih s temi čipi bi našli oznake kot so PC-3200, PC2-6400 in PC3-12800. Že to je dovolj, da se človeku možgani začnejo kodrati, a potem stopijo na sceno še različne latence...

Če boste dovolj dolgo zrli v te številke, se vam bo morda iz teme nenadoma prikazal vzorec. In ravno ta vzorec vam bo pokazal, kje so temeljne razlike med različnimi tehnologijami.

Čas za spremembe

Skok s pomnilnika SD-RAM z enojnim prenosom podatkov ("single data rate") na SD-RAM z dvojnim prenosom podatkov je postal mogoč s prenašanjem podatkov do in od pomniliških čipov na rastočem in padajočem delu urinega cikla. Starejša tehnologija je lahko prenesla le en bit na cikel na rastočem delu, ta bit pa se je shranil v medpomnilnik, preden je bil predan krmilniku. Ker DDR uporablja oba dela urinega cikla, zahteva dvobitni medpomnilnik. Tako lahko z isto hitrostjo ure čip pri vsakem ciklu prenese dvakrat toliko podatkov kot prej. Pri tem ima lahko čip s hitrostjo ure 200MHz pravzaprav dejansko hitrost prenosa 400MHz in se lahko po hitrosti izenači z zunanjim vodilom osnovne plošče, ki je opremljena z natanko tako hitrim sistemskim vodilom ali uro tehnologije Hypertransport.

DDR2 je to še izboljšal, saj s štiribitnim medpomnilnikom omogoča prenos štirih bitov na cikel. Čeprav dejanske hitrosti pomnilniških čipov ostajajo

Smrt številkam Vse, kar morate vedeti o DDR RAM

ČIP	NAZIV MODULA	HITROST JEDRA	HITROST PRENOSA	PRETOK PODATKOV	TIPIČNA LATENCA CAS	NAJBOLJŠI ZA
DDR-400	PC-3200	200MHz	400MHz	3,2GB/s	2	Athlon 64
DDR2-400	PC2-3200	100MHz	400MHz	3,2GB/s	4	Pentium 4D
DDR2-533	PC2-4200	133MHz	532MHz	4,2GB/s	4	Notesniki Core 2
DDR2-800	PC2-6400	200MHz	800MHz	6,4GB/s	5	Core 2 Conroe in Kentsfield
DDR2-1066	PC2-8500	266MHz	1.064MHz	8,5GB/s	5	Navijanje
DDR3-1066	PC3-8500	133MHz	1.064MHz	8,5GB/s	7	Novi procesorji Core 2
DDR3-1333	PC3-10666	166MHz	1.328MHz	10,6GB/s	9	Navijanje
DDR3-1600	PC3-12800	200MHz	1.600MHz	12,8GB/s	10	Strežniki, navijanje

DDR3 RAM je okoli 60% hitrejši od predhodnika. Kaj je lahko s tem narobe?

med 100 in 200MHz (za trenutek pri tem pozabimo na možnost navijanja), pa se učinkovita hitrost prenosa podatkov - in s tem podatkovna širina - v vsakem ciklu ure spet podvoji.

Podvoji ali pusti

Verjetno vas ne bo vrglo na zadnjico od presenečenja, če obelodanimo, da je glavna razlika med DDR3 in DDR2 spet podvojitev števila bitov, ki se prenesejo v vsakem ciklu ure - tokrat govorimo že o osmih bitih. Najosnovnejši DDR3, ki ima frekvenco 100MHz, je tako pri prenosu podatkov enako hiter kot najhitrejši pomnilnik DDR2 s hitrostjo ure 200MHz (poglejte okvirček Smrt številkam). Najhitrejši DDR3, ki so ga doslej napovedali pri Corsairju in Kingstonu, ima hitrost ure 200MHz in zato učinkoviti hitrost ure 1600MHz. Podatke lahko prenaša s hitrostjo divjih 12,80GB/s.

Edina pomanjkljivost tega podvajanja dejanske hitrosti je, da se z vsaki pospeškom prenosa podatkov poslabša latenca. Kot smo povedali v supertestu pomnilnika (*PCFormat 62*), je vedno bolje sparčkati procesor s pomnilnikom, ki ima enako frekvenco kot sistemsko vodilo in nizko latenco kot da uporabljate hitrejši pomnilnik z visokimi latencami.

"Najosnovnejši DDR3 je pri prenosu podatkov enako hiter kot najhitrejši pomnilnik DDR2"

Zato prehod na DDR2 procesorjem AMD lansko leto ni prenesel bistvene izboljšave - dokler sistemsko vodilo/Hypertransport prehitevata zmogljivosti pomnilnika DDR, je zmagoval RAM z nižjo latenco.

Latenca CAS je število ciklov ure, ki jih pomnilniški čip potrebuje, da najde stolpec s podatki, ki jih potrebuje. Povprečje je okoli tri za DDR RAM, pet za DDR2 in med sedem in deset za DDR3. To bi znala biti slaba novica za igričarje, in pomeni, da dokler hitrost sistemskega vodila presega najvišje hitrosti trenutnih pomnilniških čipov, 1.066MHz, bo bolje, da ostanete kar pri doberm starem pomnilniku DDR2.

Po drugi strani pa DDR3 prinaša še nekaj privlačnih novih izboljšav predhodnikov. Kot prvo porabi manj energije kot DDR2 - 1,5V v primerjavi z 1,8V. Izboljšani pa so tudi majhni upori na rezini, ki zmanjšujejo šum signala in izboljšujejo stabilnost čipa. Manjša poraba energije je dobra novica predvsem za lastnike notesnikov in tiste zavestne Zemljane, ki jih gane današnja prevelika poraba energije.

Novo upanje?

Navdušenci bodo zadovoljni ob dejstvu, da obe novosti prinašata tudi boljšo stabilnost modulov pri navijanju kot pri DDR2. Končno se je na module naselil tudi gumb, s katerim lahko povrnete tovarniške nastavitve, če bi šlo karkoli narobe.

Trenutno je DDR3 novost in temu primerno visoka je tudi cena - kar tri do štirikratna cena modulov DDR2. Nakup se zato trenutno še ne izplača. Bo pa ta pomnilnik kmalu postal nuja v vseh hitrih sistemih, kjer 1.600MHz sistemsko vodilo s podatki preplavlja štiri ali celo osem procesorskih jeder. Do takrat bo cena gotovo strmo padla in postala konkurenčna starejši tehnologiji in svet bo moral priznati, da je pomnilnik DDR3 pravzaprav zelo dobra stvar. ¤ PCF

Kako... Namestiti DDR3

Seveda ne morete vzeti super hitrega pomnilnika DDR3 in ga vtakniti v osnovno ploščo, združljivo z DDR2. Oba modula, DDR2 in DDR3, imata enako število nožic - 240 - in sta na prvi pogled praktično identičma, vendar DDR3 zahteva drugo vrsto pomnilniškega krmilnika. Da bi ju laže razlikovali, je zareza na spodnjem robu modula pri DDR3 na drugem mestu.

Trenutno tako Intelov nabor P35 kot tudi nVidiina nabora čipov 680 in 650 podpirata 1.033MHz vodilo najnovejših procesorjev Core 2, le nekaj osnovnih plošč P35 pa podpira tudi DDR3. Če ne nameravate zares hudo naviti sistemskega vodila, je bolje, da se trenutno držite dobro preizkušenega pomnilnika DDR2. Navsezadnje lahko 2GB zelo hitrega pomnilnika DDR2 podjetij OCZ, Corsair ali Kingston dobite za malo čez 200€, medtem ko boste za enako količino pomnilnika DDR3 odšteli okoli 500€.

OK. 820€/KARTICA XFX

XFX GEFORCE 8800ULTRA EXTREME SAPPHIRE ATI RADEON HD2900 XT

Se splača vložiti nekaj (no, veliko) dodatnih evrov, da bi dobili grafično kartico, ki je že navita in takoj pripravljena na najhujše spopade s piksli na zaslonu?

OSNOVNI PODATKI
Kartica
XFX GeForce 8800Ultra Extreme
Cena Ok. 820€
Na spletu www.xfxforce.com
Pomnilnik 768MB
Frekvenca procesorja 650MHz
Frekvenca pomnilnika 2,2GHz

OSNOVNI PODATKI
Kartica
Sapphire HD2900XT 1024MB
Cena Ok. 540€
Na spletu www.sapphiretech.com
Pomnilnik 1GB
Frekvenca procesorja 742MHz
Frekvenca pomnilnika 2GHz

Tale test je majcena deviacija od standardov *PCFormata*. Zamislite si, da ne poznate relativnih zmogljivosti AMD-jevega čipa R600 (ki tiho tiktaka v srcu Radeona HD2900XT pri 742 ciklih v sekundi) in zmagovalnega nVidiinega G80 (ki istočasno obrača številke za GeForce 8800 in želodce razvojne ekipe pri AMD-ju). Tudi če vam iz prejšnje povedi stanje še ni znano, vam bo ob pogledu na ceni teh dveh gigantskih kartic hitro jasno, da ne gre za primerjalni opis.

Tisto, kar imata naša tekmeca skupnega, pa je, da oba presegata osnovne specifikacije najboljših čipov obeh podjetij. Pri XFX so vzeli že tako nepremagljivi 8800Ultra in grafični procesor pospešili za 38MHz, pomnilnik pa za 40MHz, pri Sapphireju pa so privzeti pomnilnik GDDR3 zamenjali z dražjim GDDR4, zvišali frekvenco pomnilnika na 1GHz in istočasno še podvojili kapaciteto silicijeve shrambe. Takšna zajetna predelava pa seveda ni mogoča brez cenovne kazni – ki pa ni tolikšna, kot bi pričakovali. Kartice XFX so le za okoli 40€ dražje od navadnih kartic 8800Ultra, HD2900XT s 512MB pomnilnika pa je lahko vaša za okoli 80€ manj kot tale nova pošast.

Ali se torej splača odšteti nekaj dodatnega cvenka za omenjene izboljšave? Da bi našli odgovor na to vprašanje, smo obe kartici pošteno testirali.

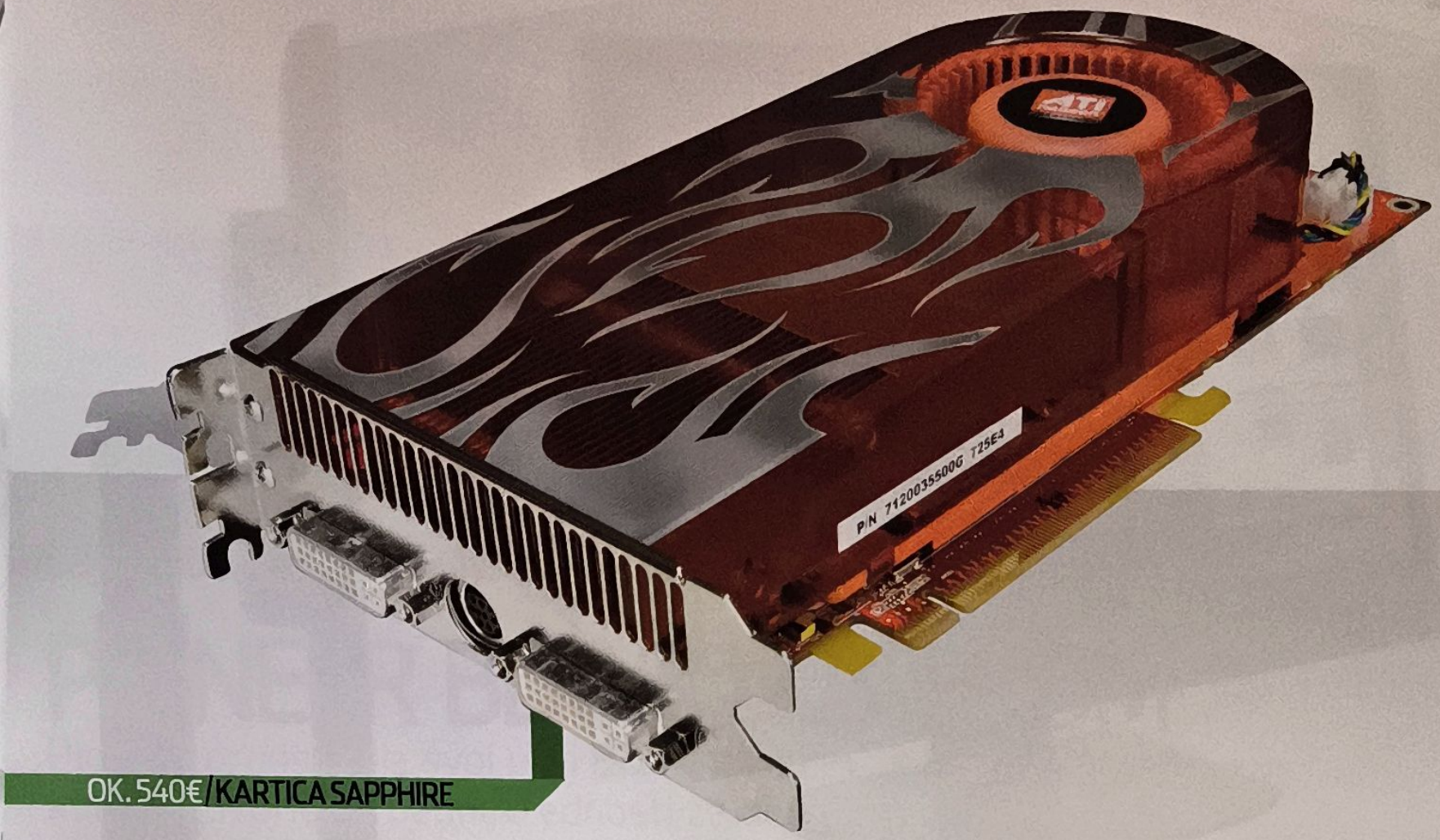
Test na velikem zaslonu

Do nobene kartice nismo bili prijazni: vse teste smo poganjali pri najzahtevnejših možnih nastavitvah za podrobnosti tekstur in kvaliteto senčenja. Pognali smo zmogljivostne teste za DirectX 10, in sicer v *Company of Heroes*, preden pa rezultate uporabite kot glavno odločitev za nakup, pa ne pozabite, da DX10 kot igralna platforma še ni dozorel: kartica XFX je bila na primer več kot dvakrat hitrejša v Windows XP in DirectX 9 pri najzahtevnejših nastavitvah (54,9 slik v sekundi v primerjavi z 20,1 v DX10). Trenutno preprosto še ni dovolj finih novih učinkov, na račun katerih bi takšne razlike v zmogljivostih štele.

Vrnimo se torej k bolj relevantnemu DX9: testirali smo pri dveh trenutno najpomembnejših ločljivostih – nativnih ločljivostih 20- in 22-palčnih širokih monitorjev (1.680x1.050) in osupljivih štirih milijonih pikslov 30-palčnih monitorjev (2.560x1.600).

Kartica XFX zmogljivosti klasične Ultre malenkost preseže, vse igre pa je na našem 30-palčnem zaslonu poganjala dovolj hitro, da so bile igralne. Pomanjkljivost te kartice je, da lahko 8800GTX dobite za poštenih 100€ manj, z malce navijanja pa jo lahko spravite do primerljivih zmogljivosti. Dobra novica pa je, da ponuja boljšo vrednost za denar kot par 8800GTS ali HD2800XT za igranje na tako velikih zaslonih. Dejanske razlike med družinama 8800Ultra in 8800GTX torej vsekakor niso dovolj velike, da bi bila razlika v ceni upravičena. XFX je torej izdelal izje-

XFX GeForce 8800Ultra Extreme, Sapphire ATI Radeon HD2900 XT



OK. 540€/KARTICA SAPPHIRE

mno hitro kartico za konkurenčno ceno, a je pri nakupu potrebno računati na dejanske razlike v zmogljivostih v primerjavi z GTX, ki je vseeno precej cenejši.

Trdovratni HD

Po drugi strani pa dodatna polovica gigabajta pomnilnika dejansko ima učinek na HD2900XT, saj na račun njega mirno odbrzi mimo našega trenutnega favorita, 8800GTS 320 (rezultati testov slednjega so vključeni za primerjavo). Kartica s 512MB močno trpi pri zmogljivostih pri višanju kvalitete slike, s polnim gigabajtom pa je upad precej manj skrajen. Na AMD-jevo nesrečo pa je na kartico nameščen noro dragi GDDR4, 8800GTS pa je cena že padla: tale HD2900 stane skoraj dvakrat več kot GTS s 320MB pomnilnika - celo izvedba s 640MB pomnilnika in boljšimi specifikacijami je cenejša. Drugi problem pa je, da je novega Radeona celo dokaj težko najti. Pri nas ga brez poprejšnjega naročila v trgovinah skorajda gotovo ne boste naleteli nanj.

Škoda, ker gre za najboljšo kartico s čipom R600 doslej. Glede na to, kako se izvedba s 512MB pomnilnika obnese v CrossFire, bi lahko tale kartica predstavljala najboljši sistem z dvema karticama na trgu. Če bi radi videli *Crysis* v vsem bliščU in lepoti, bi se vam vsekakor splačalo investirati v par teh kartic. Zato seveda upamo, da bo ta kartica postala dostopnejša, ko se bo GDDR4 bolj uveljavil na trgu.

Meritve (fps)	XFX GeForce 8800Ultra Extreme	Foxconn GeForce 8800GTS 320	Sapphire ATI Radeon HD2900XT
HL2, 1.680x1.050 6xAA (16xAF)	168,87	129,53	139,69
HL2, 2.560x1.600, 4xAA, (8xAF)	107,41	109,12	67,5
F.E.A.R., 1.680x1.050	144	124	129
F.E.A.R., 2.560x1.600,4xAA,(8xAF)	51	19	35
CoH, 1.680x1.050 4xAA, (16xAF)	34,1	16,5	23,5
CoH DX10, 2.560x1.600, 4xAA,(16xAF)	20,1	1,2	13,5
3DMark 2006, privzeto	11.523	9.397	ni podatka
Prey, 1.680x1.050 8xAA (16xAF)	93,2	66,1	66,2
Prey, 2.560x1.600, 8xAA (8xAF)	53	29,5	35,8
S.T.A.L.K.E.R., 1.680x1.050	64,78	30,91	44,47
S.T.A.L.K.E.R., 2.560x1.600	40,39	ni podatka	29,34

Odločitve, odločitve

Tako sta nam na izbiro ostali dve v bistvu čudni kartici. Če iščete 8800Ultra, ponuja XFX Extreme dobro vrednost za denar in je vredna razmisleka. Žal pa je Radeon HD2900XT 1024MB malce živce parajoča kartica. Če bi bila širše dostopna in cenejša, bi predstavljala zmago za AMD, pa ni.

Za konec pa še opozorilo: v naslednjih tednih in mesecih bomo deležni nekaj novih, zanimivih napovedi iz obeh taborov, in sicer napovedi naslednikov obeh procesorskih jeder. Glede na to se vam verjetno splača še malce potrpeti s sistemom, ki ga imate. ¤ PCF

PCFormatOcena
GF 8800Ultra Extreme

- Relativno dobra vrednost
- Hitrejša kot Ultra
- Tiha
- Velika je, absolutno enormna

Ni noro draga: ponekod boste več odšteli za navadno Ultro. Ni pa poceni, sploh ne...

85

PCFormatOcena
Radeon HD2900 XT 1GB

- Dobre zmogljivosti za R600
- Obetavna za CrossFire
- Zelo draga
- Težko dobavljiva

Trg potrebuje več kartic, kot je tale, le kakšnih 100€ cenejša bi morala biti.

71

OK. 530€/MONITOR

IIYAMA B2403WS

24-palčnim monitorjem cene vztrajno padajo. Ali to pomeni, da jim nekaj manjka?

OSNOVNI PODATKI

Cena Ok. 530€
Na spletu www.iiyama.com
Ločljivost WUXGA **Kontrastno razmerje** 2000:1 **Svetilnost** 300 cd/m2 **Odzivni čas** 3ms **Dodatno** Vrtenje za 90 stopinj, vhod HDMI

Trg LCD-monitorjev doživlja pravo revolucijo. Cene padajo tudi za največje modele, kar je vsekakor odlična novica za uporabnike. Nadgradnja a 15-palčnega na 17-palčni monitor bo imela dramatičen učinek na vašo izkušnjo, glede na padec cen 22- in 24-palčnih monitorjev pa pravzaprav nimate več razloga, da bi še naprej mežikali v zamegljeno besedilo, bedne barve in megleno sliko.

Na velikih zaslonih imate tudi večje namizje. Naenkrat lahko imate odprtih več oken, ne da bi morali izgubljati živce zaradi nagnetenega namizja. Izboljšave so seveda vidne tudi v multimedijskih aplikacijah. DVD-ji in HD video lahko prikazujete v izvirnem širokem formatu, ločljivost pa je dovolj visoka za vse podrobnosti. Igre tudi veliko pridobijo na širokih zaslonih. Pri višjih ločljivostih je izkušnja logično boljša, ne glede na zvrst. Ne pozabite le, da je slika pri starejših zaslonih, ki ne podpirajo širokozaslonskih ločljivostih, pogosto obupna, ko je raztegnjena.

Novi veliki monitorji ponujajo tudi večje možnosti za povezovanje. 24-palčni monitorji s komponentnimi ali kompozitnimi vhodi so že običajni, HDMI pa tudi postaja univerzalni vhod za prikaz digitalnega signala. Kompozitni vhod je vsekakor dobrodošel, saj lahko prek njega na monitor priklopite tudi starejše naprave z izhodom SCART, vključno s predvajalniki in igralnimi konzolami. HDMI je seveda nujen za Blu-ray in HD-DVD.

Sumimo, da je razlog za padec cen v sami tehnologiji, ki bo kmalu zastarala in prestol prepustila novim tehnologijam zaslonov, kot je osvetlitev LED, ki omogoča višji kontrast in svetlost ter bolj žive in natančne barve ter seveda boljšo vidljivost v svetlih prostorih. Kljub nizki ceni Iiyamin monitor Prolite B2403WS torej ne pomeni, da boste žrtvovali kvaliteto slike. Kot drugi 24-palčni monitorji ima polno ločljivost WUXGS (ki znese 1.920x1.200), kar je več kot dovolj za prikaz polnega visokoločljivostnega videa 1080p. Digitalni signal monitor dobiva prek vhoda HDMI, v paketu pa je tudi pretvorni kabel za vse, ki nimate grafične kartice s tem izhodom. Na voljo je seveda tudi starejši priklop D-Sub.

Monitor je mogoče tudi obrniti za 90 stopinj, manjkajo pa mu dodatki, kot je integrirano vozlišče USB ali čitalnik pomnilniških kartic. Prav tako ne podpira funkcije "slika v sliki", tako da ni mogoče predvajanje z različnih vhodov naenkrat. Je pa zato slika več kot zgolj dovolj dobra za splošno rabo. Črna je krasna, predvsem zahvaljujoč kontrastnemu razmerju 2000:1, besedilo pa je ostro. Reprodukcija barv in svetlost mogoče nista idealni za grafične oblikovalce, vsi ostali pa boste težko našli razlog, da bi se pritoževali nad B2403WS. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- Fantastična cena
- Zelo spodobna slika
- Podpora za HDMI
- Ni za oblikovalce

Ta monitor je samo še en dokaz, da lahko za malo denarja dobite kar nekaj dobre muzike.

84

OK. 250€/OPTIČNA ENOTA

PIONEER BDC-S02 BD-ROM

Pioneer predstavlja svoj prvi BD-ROM za PC, s katerim bi rad končal govorice o bedni vrednosti za denar

OSNOVNI PODATKI

Cena Ok. 250€
Na spletu www.pioneer.com
Lastnosti Branje BD-ROM, 12x zapisovanje na DVD, 4x zapisovanje na DVD-DL
Vmesnik SATA
Dodatno Programska oprema *Cyberlink Suite*

Vojna visoko-ločljivostnih formatov ni uspela vpoklicati uporabnikov PC-jev. Kljub prahu, ki sta ga dvignila oba standarda, Blu-ray in HD-DVD, še vedno obstaja le peščica kosov strojne opreme, s katero je mogoče predvajati optične formate naslednje generacije na računalnikih. Namesto tega so se proizvajalci usmerili na samostojne predvajalnike, ki bodo delali družbo vašemu televizorju.

Obe strani najbolj zanima promocija diskov za predvajanje filmov, saj se na tem trgu skriva največ denarja. Ker sta obe strani tako nonšalantno spregledali uporabnike računalnikov, pa sta se seveda odpovedali velikanskemu številu potencialnih strank, ki ne morejo izkoriščati nove tehnologije. Če bi radi samo gledali filme Blu-ray, ste tako prisiljeni izpljuniti kup denarja za zapisovalnik, ki stane približno toliko kot novi PS3, za samostojni predvajalnik pa boste plačali še več. Zdaj je teh težav konec, saj smo končno le dočakali prvi pogon BD-ROM, ki je znatno cenejši od drugih možnosti.

Ker smo uporabniki PC-jev končno dočakali relativno poceni pogon Blu-ray, se nam je seveda odprl krasni novi trg filmov Blu-ray, za katere proizvajalci seveda upajo, da bodo prevesili tehtnico na stran tega formata. Če želite uživati v visoko-ločljivostnem videu, da bi videli, zakaj je takšna panika sploh potrebna, se vam vsekakor bolj splača kupiti nekaj filmov in ta pogon kot pa konzolo, ki si je ne želite, ali zapisovalnik, ki ga še ne potrebujete.

Kje je programje?

Ne računajte pa še na novo generacijo programske opreme na novih diskih. Tisti dodatni prostor, ki ga ponuja Blu-ray, se še ne bo kmalu uporabljal za programe. 50GB prostora na dvoplastnem disku bi določeni programi, kot so na primer enciklopedije, precej dobro izkoristili, a format še ni uveljavljen, tako da se razvijalci ne bodo ravno stepli, da bi Blu-ray podprli. Razen multimedije v bistvu še sploh ni programov, ki bi zasedli več kot 9,4GB kapacitete dvoplastnega DVD-ja. Tudi če bi bil Blu-ray edini optični standard za visoke kapacitete na trgu, bi razvijalci raje uporabljali več DVD-jev, da bi pokrili čim večji del trga. Ko se bo eden od formatov dokončno uveljavil in bo vojna končana, bodo cene padle, DVD pa bo začel počasi umirati.

Podjetja so potrebovala kar nekaj let, da so dokončno presedlala s CD-jev na DVD-je za distribucijo programov. Pogoni z modrim laserjem bodo verjetno potrebovali še dlje, da bodo dosegli podoben preboj na trg.

Plus in minus

Ta Pioneerjev pogon je torej prvi pogon Blu-ray, zasnovan posebej za uporabnike PC-jev, ki nimajo namena zapisovati medijev BD, kar je precejšen korak naprej za Blu-ray. Iz razlogov, ki smo jih že omenili, smo torej dobili cenovno dokaj ugodno rešitev za uporabnike PC-jev, ki lahko zdaj končno uživamo v visoko-ločljivostnih filmih (s primernim dekodirnikom in grafično kartico s podporo za HDCP), ne da bi morali investirati v nadgradnjo celotnega sistema. BDC-S02 prav tako zapisuje medije CD in DVD, kar pomeni, da je lahko ta pogon zamenjava za tistega, ki ga že imate. Sicer pri zapisovanju ni tako hiter kot najnovejši zapisovalniki DVD-jev na trgu: 4x zapisovanje dvoslojnih medijev pomeni, da boste čakali kar nekaj časa, da bo 9,4GB disk zapisan. Hitrost zapisovanja običajnih DVD-jev se zaustavi pri 12x, kar je počasneje od standardnih pogonov, ki stanejo veliko, veliko manj.

250€, kolikor boste odšteli za pogon, je sicer dostopna cena, a bi težko rekli, da gre za res dobro kupčijo, še posebej zato, ker lahko samostojni predvajalnik HD-DVD kupite za veliko manj denarja. Jasno je, da je pogon vreden ogleda, če ste že čisto obupani, ker ne morete gledati Blu-ray filmov na računalniku, v vseh drugih pogledih pa je metanje denarja stran. ¤ PCF

PCFormatOcena

- Cenovno dostopni Blu-ray
- Zapisuje CD-je in DVD-je...
- ...a ne najhitreje
- Še vedno predrag

Dobrodošla novost za lastnike računalnikov, a je še vedno predraga igrača za to, kar ponuja.

70

WWW.NORMAN.SI
KO BREZ VIRUSOV ŽIVI

345,60€ DIGITALNI FOTOAPARAT

Olympus MJU 790 SW

ODLIČEN PCFormat IZDELEK

Lep in neuničljiv. Superman?

Cena 345,60€ **Proizvajalec** Olympus
Na spletu www.olympus.si

Ali veste, zakaj profesionalci kupujejo zrcalno-refleksne fotoaparate, s katerimi bi lahko križali Jezusa? Ker so praktično neuničljivi. In zakaj ni neuničljivih kompaktnih fotoaparatov? Le kdo pravi, da jih ni?

Čeprav je Olympus Mju 790 SW tako rekoč okleščena različica modela Mju 770 SW, smo nad njim bolj navdušeni kot opica nad banano. Pa saj je vodotesnost do 3m tudi dovolj, saj nas je tako ali tako strah globine. Če naprava pade iz rok kakšnemu košarkarju, boste verjetno morali na servis, saj je fotoaparat odporen na udarce z višine le 1,5m.

Šalo na stran - dejstvo je, da je Mju 790 kakovostno izdelan in trpežen fotoaparat, saj pričara takšen občutek že po prvem prijemu v roke. Vratca za baterijo ter priklop USB so mnogo bolj ojačana kot tista, ki jih vidimo pri navadnih fotoaparatih. V skladu z izdelavo je ta Olympus zelo ergonomičen in seveda preprost za uporabo. Je intuitiven, razporeditev gumbov je izvrstna, delovanje pa tudi zelo odzivno. Slika je spodobna, vendar je zaslon LCD malce slabši, zato se ne zanašajte preveč na ostrino in osvetlitev le na podlagi pogleda na LCD, saj vas lahko ta pretenta. Mju 790 SW tudi ni prvak na področju makro fotografije, vendar so to že malenkosti, ki odvračajo od pravega namena te naprave.

Hvala torej, Olympus, za tega poletno obarvanega lepotca, ki je idealen za fotografiranje na obeh straneh plaže, vendar ga ne uporabljajte kot nadomestek za pravi podvodni fotoaparat (do 40m globine). Hvala ti tudi, dragi Olympus, za slovenski meni, saj nas je angleščina dovolj morila že v osnovni in srednji šoli. ¤ PCF

PCFormatOcena

Ločljivost 7,1MP **Objektiv** 3x optični zoom, 38-114mm (35mm ekvivalent) **Zaslon** LCD 6,4cm, 230.000 pikslov **Dodatno** Odporen na udarce, vodotesen (do 3m), nezmrzljiv, slovenski meni

- Oblikovanje in ergonomija
- Izdelava
- Ne sklada se z našo vodotesno uro do 5m
- Makro in super makro

Ko greste naslednjič na dopust na morje, nikar ne pozabite vzeti s seboj tega Olympusa. Lahko pa povabite zraven tudi nas...

87

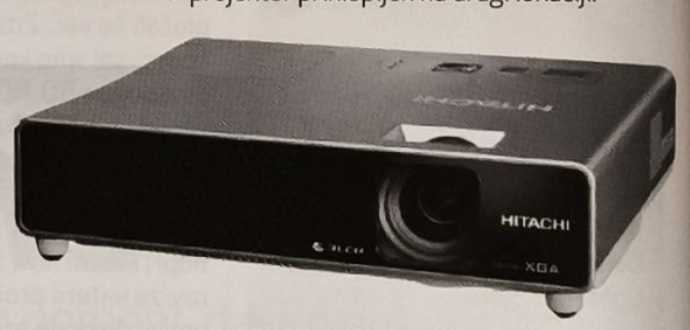
KINO/PROJEKTOR

Hitachi ED-X20

Cena 840€
Na spletu www.hitachi.com, www.lukvel.si

Paranoja pomaga pri prodaji. Hitachi namreč ponuja projektor, ki je zasnovan za šole, kjer obstaja velika možnost, da bo kdo projektor ukradel. Morda kot nalašč za ZDA, ki so okužene s kriminalom, kaj pa naj z tovrstnim projektorjem pri nas?

Gre za klasični projektor, ki uporablja tehnologijo LCD in zmore prikazovati ločljivost XGA (1.024x768). Zaradi specializiranega namena se je Hitachi odločil, da bo glavni poudarek na tem prenosnem projektorju svetilnost. Tako dobimo 1500 ANSI lumnov svetilnosti v načinu Normal in kar 2000 ANSI lumnov v načinu Bright, oba rezultata pa zagotavlja 160W žarnica, ki se v načinu Bright tudi precej greje. Njeno hlajenje je naloga dokaj velikega ventilatorja, ki pa v največjem zagonu ne ustvarja toliko hrupa, da bi predstavljal moteči element v učilnici. Priključki so standardni, pogrešamo komponentnega, najbolj pa so zanimivi varnostni elementi, ki obsegajo kodo PIN za uporabo, reža za ključavnico Kensington in detektor prenašanja, ki zazna, če je bil projektor priklopljen na drugi lokaciji.



Kvaliteta slike je sicer solidna, a prenizka za res dober hišni kino, možnosti zooma pa so premajhne, da bi projektor lahko priporočili za vsako dnevno sobo. Slika je pogosto tudi nekoliko prežgana, tako da temne barve delujejo precej sprano. Res pa je, da osnovni namen projektorja ni, da bi sedel v vaši dnevni sobi in vam predvajal visoko-ločljivostne filme. Za delo, kateremu je namenjen, je v bistvu odličen. ¤ PCF

PCFormatOcena **80**

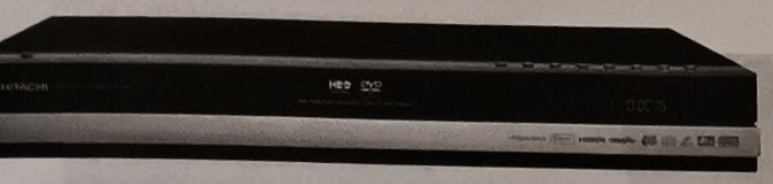
KINO/PREDVAJALNIK

Hitachi DV-DS163E

Cena 996€
Na spletu www.hitachi.com, www.lukvel.si

Končno izdelek, ki nadomesti vso navlako v vaši dnevni sobi. Hitachi je izdal enoto, ki predvaja zvočne, slikovne in video datoteke in skorajda meji na popolnost.

Začnimo s predvajanjem, kjer najdemo eno samo zamero: ne podpira standardov Blu-ray oziroma HD-DVD. Ta hip to ne pred-



stavlja velike ovire, saj so tovrstni mediji precej redki. Vendar se enotina odlika skriva v notranjosti: vgrajen ima sprejemnik, kar pomeni, da lahko sprejema televizijske kanale, in 160GB velik disk, na katerega lahko TV programe tudi snema. Deluje odlično, velikost diska pa zadostuje za 222 ur posnetkov pri najvišji kompresiji. Dovolj za nekaj dni v kakšni južnoameriški telenoveli, kajne? Enota se odlikuje tudi na področju priklapljanja, saj praktično ni standardnega priključka, ki ne bi bil prisoten. Poudarek je na povezavi HDMI, ki omogoča priklop do načina 1080, ter digitalnih zvočnih izhodih, ki znajo prenašati zvok v formatih Dolby Digital in DTS. Skratka, skorajda popolna enota za vašo dnevno sobo.

Edino, kar smo pogrešali, je mrežna kartica ali vmesnik za brezžično omrežno povezavo, ki bi enoto odlično dopolnil. Pogrešamo tudi nižjo ceno, saj vas bo spodoben mini računalnik z znatno boljšimi zmogljivostmi, ki ga lahko uporabite za precej več stvari kot le igračkanje z videom, stal manj. ¤ PCF

PCFormat Ocena **81**

ZABAVA/SPLETNA KAMERA

Philips SPC1300NC

Cena Pokličite prodajalca

Na spletu www.philips.com, www.pchand.si

Redko se nam zgodi, da se navdušimo nad tako mondenim kosom strojne opreme, kot je spletna kamera, a je tale Philipsova zadevica resnično vroča. Kamera ni le majhna in fantastično oblikovana, temveč gre tudi za eno najboljših kamer, kar smo jih kdaj preizkusili.

Pa začnimo na začetku: zadevica ima ločljivost 1,3 milijona pikslov, kar je standard

na tem področju, a zna sliko programsko interpolirati tudi do šestih milijonov pikslov za fotografije in kar do dveh milijonov pikslov za video. Omenjeno mogoče ni ravno zadnji krik mode, a so rezultati kljub interpolaciji precej dobri. Še bolj pa kamera blesti pri zajemu videa, kar zmore s hitrostjo tudi do 90 slik v sekundi. Čisto vsakič ji sicer ne uspe, a so rezultati, kot bi pričakovali, odvisni od osvetljenosti prostora in vašega skakanja pred kamero. Vgrajeni par mikrofonov je enako impresiven, saj sta brez težav ujela zvok tudi z razdalje štirih metrov (in pri tem sploh nismo kričali), kar pomeni, da ločen mikrofon ni potreben. Funkcija sledenja obrazu se je tudi presenetljivo dobro obnesla, celo ko smo se pogovarjali z Gregorjem, ki je znan po tem, da ne more biti pri miru več kot tri milijoninke sekunde.

Priložena programska oprema je enostavna za uporabo in precej zabavna, saj omogoča zamenjavo ozadja za video. Kakorkoli obrnemo, gre za fantastično spletno kamero, ki je povrhu vsega še odlično oblikovana in jo je mogoče fiksirati na kakršenkoli monitor. ¤ PCF

PCFormat Ocena **90**

PISARNA/NOTESNIK

Pavillion DV9000

Cena 999€

Na spletu www.hp.com, www.notesniki.si

HP je očitno resno zagrizel v pogačo nadomestkov za namizne računalnike, vsaj sodeč po tem Pavillionu, ki smo ga dobili v test. Gre namreč za pošteno 17-palčno širokozaslonsko pošast, ki je zmožna poganjati še kaj več kot pisarniške aplikacije.

Notesnik poganja Intelov Core 2 T5300 (1,73GHz), vgrajenega je poln gigabajt pomnilnika, za grafiko skrbi nVidiin GeForce Go 7600 z 256MB lastnega pomnilnika, za shrambo podatkov pa skrbi 100GB disk. Po ergonomični plati je notesnik odličen, kljub velikosti. Tipkovnica je polne velikosti z numerično tipkovnico, dobro vpeta in odzivna. Sledna ploščica nam ni bila tako všeč kot tipkovnica, ker je malce izbočena, tako da smo se je med tipkanjem pogosto dotikali, kar ni idealno.

Bolj idealni pa so vgrajeni zvočniki Altec Lansing. Ti so namreč prekleto glasni in še bolj prekleto dobri, nameščeni pa so lepo pod zaslon, da jih ne zakrivate z rokami. Vgrajena spletna kamera poskrbi še za klepete v živo in dobro zaokroži zadevo. Impresivna je tudi kvaliteta izdelave. HP tradicionalno ni bil nikoli znan po lepih notesnikih, tako da krasno pološčeno ohišje tega modela pošteno odstopa od njihove standardne oblikovalske politike. Problem je edino v tem, da se na ohišju vidijo odtisi prstov in da boste želeli ubiti vsakogar, ki bi poskušal na notesnik postaviti skodelico kave, pa če bo ta suha kot poper.

Edino, kar nam dejansko ni všeč, je to, da notesnik ni izdelan na platformi Santa Rosa, ki je že zdaj skoraj zastarela, glede na to, da bomo manj kot v letu dni dočakali že Intelovo platformo Montevina. Je pa zato pošteno zmogljiv, sploh za zahtevano ceno. ¤ PCF

PCFormat Ocena **85**

PRENOSNA PISARNA/DIKTAFON

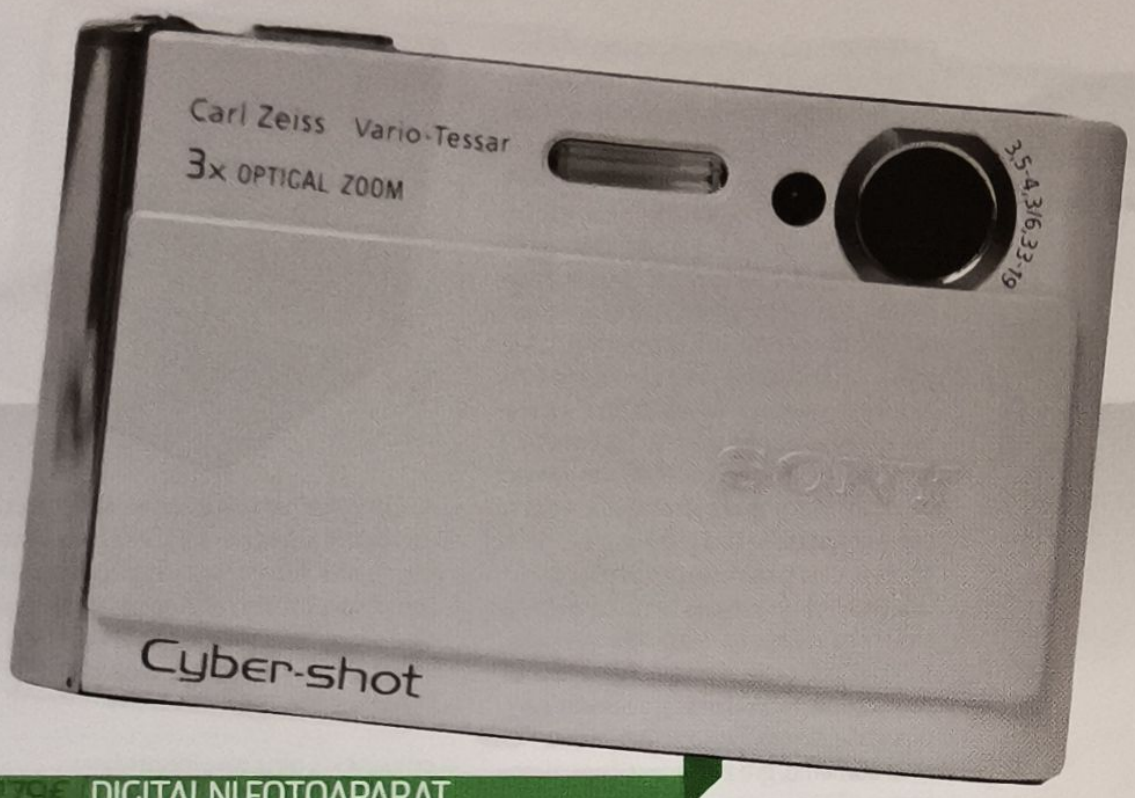
Olympus DS-50

Cena 299,99€ Proizvajalec Olympus

Na spletu www.olympus.si

Saj se sploh ne spomnimo, da bi v *PCFormatu* že kdaj opisovali diktafon, verjetno najbolj dolgočasno napravo na svetu. Toda tako kot s seboj nosimo digitalne fotoaparate, da zapišemo sliko, zakaj ne bi s seboj nosili tudi digitalnega diktafona, da z njim zapišemo zvok?

Olympus v svetu diktafonov predstavlja to, kar v svetu pomnilniških kartic predstavlja SanDisk - prvo in edino izbiro. 1GB vgrajenega pomnilnika je dovolj za 275 ur snemanja zvoka v LP kakovosti ali več kot 17 ur v super kakovosti STXQ. To pomeni, da boste lahko brez težav posneli resnično vse, kar vam je zabrusilo dekle v obdobju predmenstruacijskega sindroma, in ji zadevo predvajali na priloženem stereo zvočniku, da se bo kasneje laže spomnila, kakšen hudič jo je bil obsedel. Za DS-50 - oziroma



279€ DIGITALNI FOTOAPARAT

Sony Cyber-Shot DSC-T70

Tehnološki biser med fotoaparati

ODLIČEN PCFormat IZDELEK

Cena 279€ **Proizvajalec** Sony
Na spletu www.sony.si

Oh, kako se je fotografski trg spremenil pri prehodu na digitalno fotografijo. Ta prehod nas spominja na dobri stari socializem, kjer smo se vsi vozili s fički in stoenkami, enako pa je bilo s fotoaparati. In potem smo dobili demokracijo z vsemi mercedesi, BMW-ji in audiji, pri digitalnih fotoaparatih pa denimo Sonyjevo serijo T.

Kot prvo naj povemo, da smo testirali beli T-70. Da, res je, nič več klasičnih srebrnih ali črnih škatlic (čeprav so tudi te na voljo), temveč snežno bele in rožnate različice, vredne današnjega modno osveščenega potrošnika, ki se ne zadovolji le z možnostjo fotografiranja, temveč potrebuje to in ono poželjivo funkcijo.

T-70 ni le fotoaparat, temveč pravi mali tehnološki čudež. Ste že slišali za funkcijo "Smile Shutter", kjer fotoaparat sam "pritisne" na sprožilec, ko ga namerite v smejočo se osebo? No, zdaj ste. Ne sprašujte nas, kako zadeva deluje, vemo le, da deluje.

Stabilizacija slike se pojavlja že pri drugi generaciji fotoaparatov, zato ni nič posebnega. Vendar kaj je sedaj s temi zasloni na dotik? Spet nova modna muha kot pri iPhonu ali HP-jevem R937? Očitno. In to na 7,6-centimetrskem širokem zaslonu? Nepojmljivo. Na katerem praktično ne puščate prstnih odtisov? Pa to ja ni mogoče!

Res je, da se tako majhen objektiv ne more kosati s Hubblovim teleskopom, pa saj z njim ne boste fotografirali zvezde "x3j78bolimekzanekozvezdoodaljenonamilijardesvetlobnihlet5rs6", temveč zvezde tipa Carl Cox, Paul van Dyk in Fatboy Slim, ali ne? ¤ PCF

PCFormat Ocena

Ločljivost 8,1MP **Objektiv** 3x optični zoom, 38-114mm (35mm ekvivalent) **Zaslon** LCD 7,6cm, 230.000 pikslov, občutljiv na dotik **Dodatno** Stabilizacija slike, Smile Shutter, zaznavanje obrazov, izhod Photo TV HD

- Izjemen zaslon LCD
- Izvrstno oblikovanje in izdelava
- Spodobna kakovost slike
- Samo za "ženske" roke

Nepogrešljiv na zabavah svetovno znanih DJ-jev in modnih dogodkih. Še dobro, da tam ni mnogo ljudi z ogroooomnimi rokami.

86

diktafone nasploh - ne bi mogli reči, da je "seksi" oblike kot na primer kak iPod, čeprav zna predvajati tudi datoteke MP3 in WMA in je torej dobra alternativa ostalim predvajalnikom MP3.

Toda pravo bistvo te naprave se skriva pod modrim kovinskim ohišjem. Vaše zapise lahko namreč ločite po mapah (teh je pet), tako da vam ni treba panično brskati po vseh posnetkih, da bi prišli do želenega "dokaza", čeprav je seveda način snemanja pogovorov stvar vaše osebne organizacije. Za DS-50 že vemo, da je nepogrešljiv v poslovnem okolju, ko vas šef pred vsemi nahruli, zakaj prodaja izdelkov, za katere ste zadolženi, ne presega njegovih pričakovanj, manj znano pa je, da so na tak diktafon posneli tudi zadnje besede Luciana Pavarottija, ko je izjavil: "Rak gor ali dol, danes se bom tako napil, da bom pel v sopranu!" ¤ PCF

PCFormat Ocena **90**

PISARNA/NOTESNIK

Aspire 5920G

Cena 1.199€ Proizvajalec Acer
Na spletu www.acer.com, www.alterna-i.si

Priznamo, da smo imeli ob pogledu na tale notesnik malce mešane občutke. Problem je namreč v tem, da je notranji del ohišja s tipkovnico krem barve, kar nas je še najbolj spomnilo na nekaj, kar bi dobili v paketu s pralnim praškom. Dejanska uporaba pa je pokazala, da je stanje ravno nasprotno.

ODLIČEN PCFormat IZDELEK

Kljub plastičnemu videzu je notesnik namreč neverjetno robusten in daje občutek, da bi lahko preživel tretjo svetovno vojno, ne glede na to, da gre za model čisto klasične izdelave, ki se ne hvali z odpornostjo na jedrsko orožje. Ergonomsko gledano se tipkovnica odlično obnese, saj je tiha in prijetna za uporabo, dodatne tipke za krmiljenje multimedijskih aplikacij ter hitri zagon programov in storitev pa so postavljene na desno in levo stran tipkovnice, tako da so hitro pri roki, a istočasno ne motijo pri delu. Monitor je Acerjev CrystalBrite, ki se lahko mirno kosa z zasloni v Toshibinih notesnikih, ki jih imamo tako radi.

Seveda pa so specifikacije tiste, ob katerih smo se najbolj slinili. Na platformi Santa Rosa namreč tiktaka Intelov Core 2 T7300 (2GHz), pomnilnika je kar 2GB, za grafiko je zadolžen nVidiin

GeForce 8600M (o, da, podpora za DX10) z 256MB lastnega pomnilnika, dodelite pa mu lahko še nekaj sistemskega pomnilnika, tako da ga je lahko skupno kar poln gigabajt, ne manjkajo pa niti vrata HDMI. Disk je 250GB model, povezuje pa se seveda v klasično in brezžično omrežje, vgrajen pa je tudi vmesnik Bluetooth. Edino, kar nam ni najbolj pri srcu, je sledna ploščica, ki ni vbočena, tako da po njej med delom hitro nenamenoma podrsate, pa tudi pridruženi gumbi so malce trdi za naš okus.

Daleč najboljša lastnost tega notesnika pa je cena – za tak denar bi že težko dobili primerljivo opremljen namizni računalnik, in v uredništvu skačemo od sreče, da so notesniki končno dosegli takšne cene, da si jih lahko privošči tudi navaden smrtnik. ¤ PCF

PCFormat Ocena **90**

IGRALNI PRIPOMOČEK/VOLAN

Wireless Racing Wheel

Cena 120€ Proizvajalec Microsoft
Na spletu www.microsoft.com

Vse bolj smo prepričani, da so se razvijalci iger odločili, da bodo igralce tako izmučili, da bodo ti končno priznali, da je uporaba ploščka za Xbox 360 najboljši način za igranje iger. Trenutkov, ko je kakšna igra od nas zahtevala, da pritisnemo na zeleni gumb, je več kot imamo toplih obrokov.

Če je to vizija krasne prihodnosti, pri kateri nimamo pravice do glasovanja, nas tolaži vsaj to, da je tehnično impresiven volan Wireless Racing Wheel, namenjen omenjeni konzoli, združljiv tudi z osebnim računalnikom prek Microsoftovega brezžičnega sprejemnika. Sam volan se lahko pohvali z dvema ločenima motorjema za

natančne povratne učinke, dokaj robustno izdelavo in zajetnim številom gumbov. Čeprav vse omenjeno krasno deluje na Xboxu, pa gonilniki za PC trenutno ne podpirajo povratnih učinkov ali individualnih osi za vsako stopalko.

Dokler Microsoft ne polika gonilnikov, kot je obljubil, vam ne priporočamo nakupa tega volana specifično za PC – kar je škoda, glede na to, kar sama strojna oprema omogoča za zahtevano ceno (vanjo je vključen tudi sprejemnik).

Vsekakor pa spremljajte, kaj se dogaja z gonilniki. ¤ PCF

PCFormat Ocena **85**

3D KARTICE/POCENI

AMD HD 2400XT

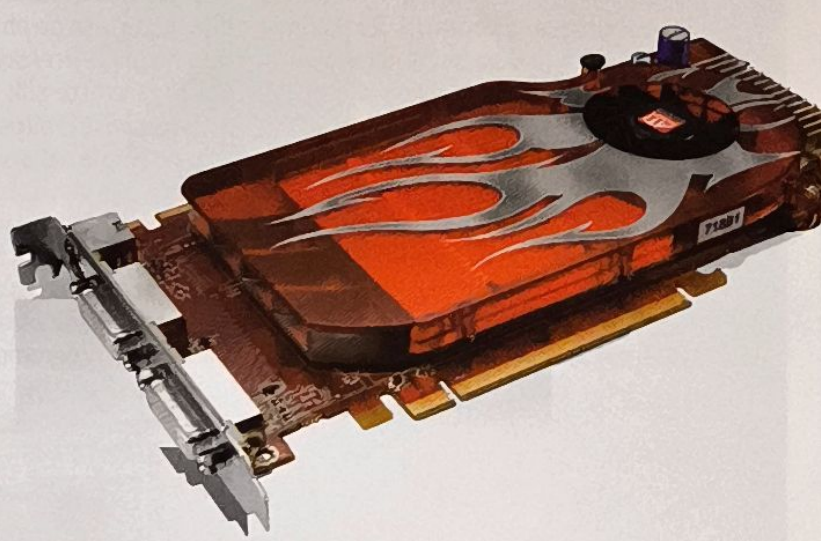
Cena 72,27€ Proizvajalec Sapphire
Na spletu www.sapphire.com, www.pchand.si

Dražja med ATI-jevimi novimi karticami nižjega razreda (še cenejši je HD2400 Pro) je že sumljivo poceni. Dobrih 72 evrov se zdi poštena kupčija za 3D kartico, a pri tem žal ne računajte na zmogljivosti: 3D zmogljivosti 2400 XT so dobesedno žalostne.

To pa nas ne preseneča; pomnilniški vmesnik je le 64-bitni, podatkovna širina pomnilnika pa znaša le četrtino tiste, ki jo zmore večji brat, HD2600XT (ki že sam ni hitrostni prvak), procesorjev toka pa je le 40. Tako lahko računate samo na neigralnih 12 slik v sekundi v *CoH* pri 1.280x1.024, kar je standardna ločljivost 19-palčnega ploskega monitorja. Kaj porečete na rezultat 1.000 v *3DMarku 06*? Depresivno.

Kot njen večji brat, pa se tudi Radeon HD2400XT lahko odkupi za omenjene pomanjkljivosti, in sicer z zmožnosti dekodiranja visoko-ločljivostnega videa. Pri tem pošteno razbremeni glavni procesor, kar pomeni, da lahko z njo sestavite resnično dober in poceni medijski PC. Seveda kartica podpira HDCP, paketu pa je priložen tudi pretvornik iz DVI v HDMI. Še ena fina lastnost te kartice je, da za delovanje zahteva smešno malo energije – v bistvu vse, kar potrebuje, dobi prek vodila PCI-Express. Manj zahtevane energije pomeni tudi manj sproščene toplote, tako da vam ni treba skrbeti, da bi ventilator na kartici kričal kot concorde pri vzletanju, kar so tako neprijetno pokazale kartice serij X1800 do X1950. Gre za prijatelja medijskega PC-ja, a ne pričakujte, da boste poganjali igre. ¤ PCF

PCFormat Ocena **69**



WWW.NOTESNIKI.SI

Specializirana trgovina z notesniki in multimedijo
Computer d.n.o., Jadranska 27, 2000 MB, 02 32 000 22

ONY VAIO VGN-FE41E
5,4 TFT 1280*800, Core 2 Duo 1,66
1024 DDR-II, 120 GB HDD
Nvidia GF 7400 256 MB, DVD-RW
WLAN, MS VISTA HOME, KAMERA
LAN ABG, Firewire, USB 2.0, PCMCIA ex
MAGNEZIJEVO OHISJE , VISTA HOME
2 LETI GARANCIJE + GRATIS TORBICA
1099 EUR

SONY VAIO VGN-AR41E
17,1 TFT 1400*900, Core 2 Duo 1,80
2048 DDR-II, 120 GB HDD
Nvidia GF 8400 128 MB, DVD-RW
WLAN, MS VISTA HOME, KAMERA
WLAN ABG, Firewire, USB 2.0, PCMCIA ex
VISTA HOME PREMIUM
2 LETI GARANCIJE + GRATIS OPTCAL MOUSE
1499 EUR

Windows Vista

NVIDIA

intel Core 2 Duo inside

Notesnik v 5 barvah, za vsakega nekaj !

Intel Core 2 Duo 1,8 Ghz, 2 GB DDR-II spomina
120 GB/160 GB HDD, DVD/RW, WLAN + BLUETOOTH
14,1 TFT X/BLACK,MS VISTA, 2 LETI GARANCIJE
od : 1479 EUR z DDV dalje

Poceni obdelava slik

Photoshop je prvi urejevalnik slik, na katerega navadni smrtniki pomislimo, a obstajajo tudi cenejše alternative...

PROGRAMSKA OPREMA / OBDELAVA SLIK

Ne glede na to, koliko denarja ste zapravili za svoj digitalni fotoaparat in dodatno opremo, in ne glede na to, kako ste izpilili svoje tehnike fotografiranja, boste vedno ugotovili, da nekatere fotografije niso takšne, kot ste pričakovali, in so zato seveda potrebne popravkov. Krivda za ponesrečene fotografije pa ni izključno samo vaša, saj se takšne nesreče dogajajo tudi profesionalnim fotografom.

V bistvu pa je skrb odveč, saj je s pravim programom fotografije mogoče enostavno popraviti. Takšna je vsaj teorija, praksa pa žal ni tako enostavna. Verjetno lahko s skoraj 900€ počnete kaj bolj pametnega, kot da jih zapravite za *Photoshop CS3*. Problem je le v tem, da tista *Fotolgrača 2002* (oziroma karkoli, kar je bilo priloženo vašemu fotoaparatu) ne počne tistega, kar želite. Orodje za organizacijo fotografij bi bilo uporabno. Program mora biti tudi prijazen za uporabo. In poceni. Ekstremno poceni.

Če začnete lov na pravi program v spletnem iskalniku, bodite previdni pri pregledovanju rezultatov. Ugotovili boste namreč, da je večina aplikacij namenjena samo ogledu in organizaciji fotografij in ima le peščico osnovnih orodij za urejanje. Googlova *Picasa* (http://picasa.google.com) je dober primer. Program je odličen za organizacijo fotografij in ima uporabne funkcije za popravljanje težav z barvami, kontrastom ali osvetlitvijo, a je seznam učinkov boleče pomanjkljiv, nanašate pa jih lahko samo na celo sliko. Preizkusite jo, a le kot organizator slik.

Sharpcast Photos (www.sharpcast.com) ima nekaj več funkcij za urejanje, a je glavna naloga programa še vedno izmenjava fotografij v brezplačnih spletnih albumih. Čeprav je enostaven za uporabo, ga boste hitro želeli zamenjati z bolj učinkovitim programom.

Corelov SnapFire Plus (www.snapfire.com) je še en organizator slik z možnostmi urejanja, v katerem so celo čopiči za dokaj prefinjene popravke, a mu vseeno manjka vsestranskost, ki jo večina uporabnikov potrebuje, zato bo treba brskati naprej.

Manjši projekti

Dejansko dober urejevalnik slik potrebuje podporo za pisano paleto formatov, odličen vmesnik in veliko impresivnih učinkov in filtrov, ki so dovolj dobro napisani, da hitro delujejo. Komercialna podjetja redko ponujajo vse, kar bi želeli, zato je pretirano pričakovati, da bodo shareware in freeware programi počeli vse našteto. Vseeno pa obstaja kar nekaj impresivnih tovrstnih orodij. *Paint.NET* (www.getpaint.net) ponuja veliko različnih orodij za izbiro, podpira plasti, ima kar nekaj orodij za obdelavo in kup uporabnih učinkov. Vmesnik je prijazen za uporabo, tudi če delate z več slikami naenkrat. Sicer ne ponuja avtomatiziranih orodij za hitre popravke, ki jih imajo nekateri drugi programi, a je še vedno eden najboljših brezplačnih urejevalnikov na trgu.

PhotoFiltre (http://photofiltre.free.fr) mogoče ni tako prijazen kot *Paint.NET*, a ima podobne možnosti urejanja, vključno z nekaj inovativnimi filtri, vključno s filtri, s katerimi lahko enostavno ustvarite 3D gumbe. Ročnega nadzora ni toliko, kot bi želeli, a je program za brezplačen izdelek odličen, na voljo pa je tudi zmogljivejša shareware različica, če bi jo potrebovali.

Niti en od naštetih izdelkov pa nas ni tako navdušil kot program *Turbo Photo Editor*. Ko vanj naložite sliko, vas program takoj vpraša, kaj je po vašem mnenju narobe z njo: med možnimi odgovori pa so težave z osvetlitvijo in barvami, popačenost, šum, madeži na koži in še več. Ko izberete primeren odgovor, vas čarovnik vodi skozi popravke. Če želite, lahko popravke nanesete tu-

THE GIMP

Cena Brezplačen
Na spletu www.gimp.org

***The GIMP* ima res nenavaden vmesnik, saj se program razteza preko več oken, kar lahko marsikoga pošteno zmede, začetnikom pa tudi struktura menijev in orodnih vrstic ne bo v pomoč. Ali bi radi uporabili orodje za samodejno uravnoteženje barv?**

Težka bo – vedeti boste morali, da ga boste našli v meniju Layer > Colours > Auto. Če si vzamete čas, se naučite osnov programa in spoznate tudi globino, pa boste odkrili, da gre za enega najzmogljivejših urejevalnikov slik daleč naokoli.

Na voljo je na primer šest orodij za izbire, skupaj s pisano paleto možnosti za risanje, program pa vam do-

voljuje popoln nadzor nad čopiči, vzorci in paletami. *The GIMP* podpira uporabo več plasti na eni sliki in ima kup uporabnih funkcij in posebnih učinkov, vse pa je mogoče tudi skriptirati za še več nadzora (ena od vgrajenih skript denimo sliko spremeni v 3D vrtečo se kroglo).

Na tem testu pa šteje predvsem enostavnost uporabe, kjer pa je *The GIMP* izgubil kar nekaj točk. Če za vas najbolj štejejo možnosti in če nimate neomejenega proračuna, pa ta program preprosto morate preizkusiti.

PCFormat Ocena 70

COREL PAINT SHOP PRO PHOTO XI

Cena Ok. 75€
Na spletu www.corel.com

V *Paint Shop Pro Photo XI* je zdaj vključen tudi Organiser, okno, v katerem lahko enostavno brskate po pomanjšanih sličicah. Ko izberete sliko, lahko izberete še možnost Learning Center, ki vam bo pomagala pri kateremkoli opravilu: sliko lahko izboljšate, retuširate ali restavrirate, dodate učinke ali karkoli, kar pač v tistem trenutku želite.

Program vam bo vse sproti pojasnjeval, tako da bodo tudi začetniki takoj razumeli, kaj jim je storiti.

Seveda lahko še vedno brskate po običajnih menijih, ki so polni uporabnih orodij in funkcij. Možnosti za odpravljanje napak so še posebej dobre

(na voljo so kar štirje načini za odstranjevanje učinka rdečih oči) in primerljivo avtomatizirane kot v nekaterih drugih programih. Med odličnimi orodji za obdelavo je orodje za spreminjanje barve, s katerim lahko na primer rumen avto hitro spremenite v rdečega, med novimi učinki pa je tudi Time Machine (za ustvarjanje starinskih fotografij), in manj uspešen, a še vedno uporaben simulator globinske ostrine. Gre za profesionalno, a zelo uporabno orodje, ki vsekakor nima pretirane cene. Priporočamo.

PCFormat Ocena 84

di ročno. Največji problem, ki pesti *Turbo Photo* (www.stepok.com) je cena – zajetnih 44,95€ –, a če cenite enostavnost uporabe, se vam bo strošek splačal.

Komercialni izdelki

Pogosto težavnim urejevalnikom manj znanih razvijalcev pa se lahko izognete, če se odločite investirati nekaj denarja v pošten komercialni program. Vprašanje je le, če za svoj denar res dobite vse, kar potrebujete. No, to je odvisno od tega, kar iščete. Brezplačna različica *PhotoFiltre* ponuja skoraj sto filtrov in učinkov, še več pa jih lahko snamete. *Paint Shop Pro Photo XI* jih ima kar štirikrat več, mnogi med njimi pa so tudi znatno naprednejši. V komercialnih izdelkih boste imeli tudi znatno več nadzora in seveda možnosti nanašanja učinkov na dele slik.

Če ne potrebujete dodatkov, ki jih ponujajo komercialni programi, boste s programom, kot sta *PhotoFiltre* ali *Paint.NET* vsekakor čisto zadovoljni. Če jim pridružite še kakšno spodobno orodje za organizacijo, kot je *Picassa*, pa boste dobili čisto sprejemljiv programski paket.

Če potrebujete več moči, je *Paint Shop Pro Photo XI* trenutno najbolj popularna izbira med uporabniki, pričakujemo pa, da se bo še izboljšal. *Photoshop Elements* ne ponuja toliko možnosti za urejanje, a je boljša izbira za organizacijo, pa še enostavnejši je za uporabo. Razlike med obema pa so malenkostne, in oba programa ponujata resna orodja za obdelavo za razumno ceno. ¤ PCF

ADOBE PHOTOSHOP ELEMENTS 5

Cena Ok. 95€
Na spletu www.adobe.com

***Photoshop Elements 5* ima izjemno orodje za organizacijo slik, istočasno pa je tudi dovolj pameten, da zazna in odstrani rdeče oči med uvozom fotografije. Neverjetno enostaven za je označevanje datotek, organizacijo le-teh v zbirke in iskanju fotografij, ki jih potrebujete.**

Glavna funkcija urejanja vključuje enostavne hitre popravke barv, osvetlitve, rdečih oči in ostrine, ki jih lahko uporabite samodejno ali nadzorujete z drsniki. Impresivni običajni filtri in učinki so dobili tudi nove ročne možnosti, vključno z orodjem za popravljanje popačenja leče, izboljšava Adjust Sharpness za znani Unsharp Mask in Curves pa omogoča izboljšanje barv in ostrine slike naenkrat.

S fotografijami se lahko igrate tudi umetnika in ustvarite čestitke, ovitke in nalepke za CD-je in celo galerije slik v Flashu. Kot urejevalnik mogoče res ni tako zmogljiv kot *Paint Shop Pro*, a *Photoshop Elements* še vedno zmaga na področju prilagodljivosti, vsestranskosti in enostavnosti uporabe.
PCFormat Ocena 90

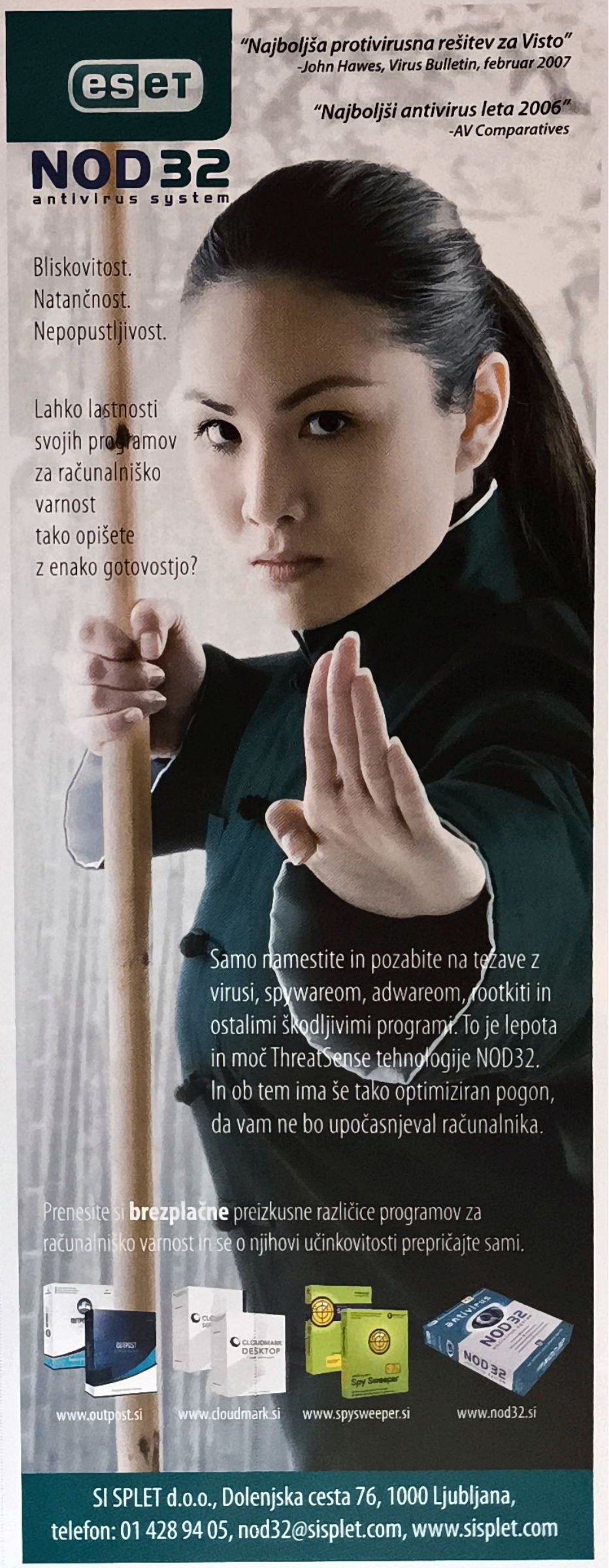
SERIF PHOTOPLUS 11 STUDIO PACK

Cena Ok. 90€
Na spletu www.serif.com

***PhotoPlus* je zelo zmogljiv urejevalnik, ki pa mu nikakor ne uspeva pobegniti iz sence *Paint Shop Pro*. Ali bo različica *11* drugačna od predhodnih? Vsekakor ne po vmesniku, ki je precej nagneten in ne ravno najbolj prijazen do začetnikov.**

Kaj pa lastnosti? V *PhotoPlus 11* je vključen novi QuickFix Studio, ki je namenjen reševanju težav z osvetlitvijo, kontrastom in barvami. Žal pa mu ne uspeva rešiti toliko težav, kot jih zna rešiti *Paint Shop Pro*, pa tudi avtomatiziranih popravkov nima. Program se bolje obnese, ko je govora o filtrih (vključenih je kar 11 filtrov za zameglje-vanje, impresivni učinki osvetljevanja in atraktivne možnosti ustvarjanja učinka mozaika), a ima *Paint Shop Pro* na splošno boljše učinke, pa še enostavnejši so za uporabo.

Zato pa *PhotoPlus* zmaga pri upravljanju s fotografijami, saj slike razvrsti v albume in olajša iskanje, ogled, tiskanje ali ustvarjanje varnostnih kopij. Žal pa so takšne funkcije na voljo tudi brezplačno, tako da velik plus to ni..
PCFormat Ocena 80



Igre

Novosti najzabavnejše plati računalništva

>IGRE LETA 2008

Po adrenalinskem vdoru na prizorišče sejma Games Convention v Leipzigu vam *PCFormat* poroča o najbolj vročih igrah leta 2008

Da bi videli, kako predani smo svojemu delu, samo poglejte, kako smo preživeli poletje. Nismo uživali na plažah Mallorce ali pa naših bledih okončin sončili na Fidžiju. Namesto tega smo v kovček nabasali zajetno količino energetskih napitkov, se odeli v oblak dezodoranta ter se pomešali med množico igričarjev v steklenjaku podobnemu konvencijskemu centru v Leipzigu. Po učinkoviti kastraciji sejma E3, ki ima za evropske privržence zelo omejeno vrednost, je najbolj kričeče podčrtan dan na naših koledarjih postal dan, na katerega se odvija sejem Games Convention.

Vrnili smo se z občutkom, da nas čaka dobro igričarsko leto, vključno z naslovi, ki so se našemu igričarskemu radarju morda izmuznili. Prav tako pa kaže tudi, da so založniki in razvijalci sejem dobro sprejeli – kar potrjujejo velika imena na sejmu, na primer *Crysis* in *Team Fortress 2*, ki jih je raja lahko igrala na prizorišču. Videli pa smo tudi nekaj napovedi evropskih razvijalcev, vključno s svetovno premiero napovednika impresivne *Mafia 2*.

Bilo je kar nekaj vrhuncev, a naše žleze za navdušenost je najbolj stimuliral *Fallout 3*. Zavedali smo se, da nas v zvezi z zgodbo in moralnimi >

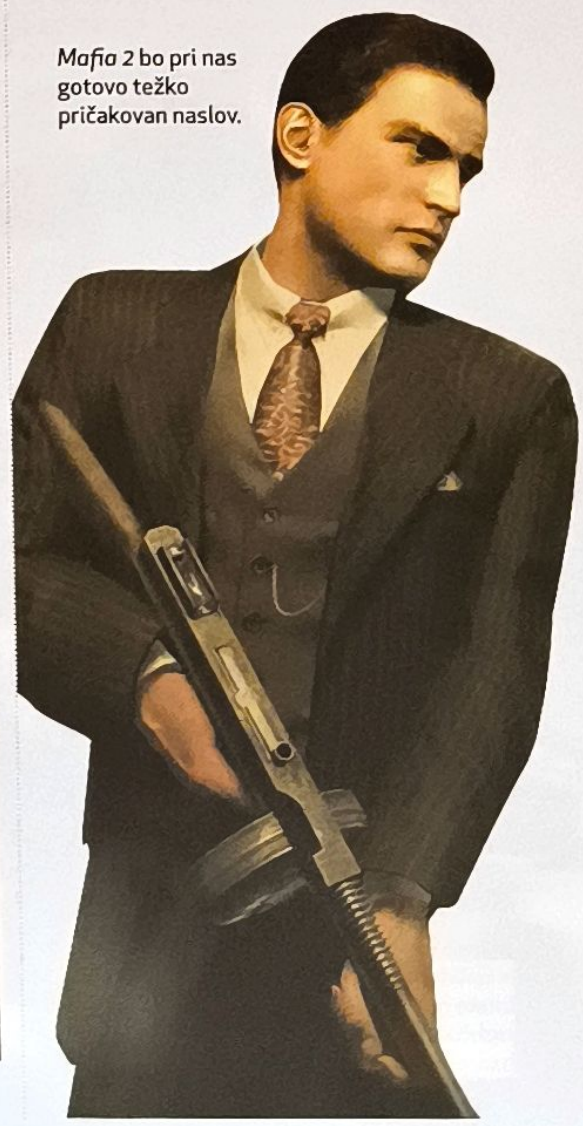
odločitvami, ki jih bomo morali v igri sprejemati, čaka kar nekaj vznemirjenja, ko smo videli igro v akciji, pa smo lahko resnično spoznali, kakšno plastično operacijo je doživel *Oblivionov* pogon Gamebryo, ki se muči z izrisovanjem peščene postapokaliptične pokrajine. "To je naša druga igra za strojno opremo 'naslednje generacije', zato mislimo, da imamo prednost pred ostalimi," pravi Peter Hines, podpredsednik marketinga pri Bethesdi. "Naš glavni oblikovalec pa je čudak, povem vam, da ni s tega sveta, tako je nadarjen. Tudi ostali naši oblikovalci so navdušeni nad njim. Njegova ideologija je, da mora za vsako stvar na tem svetu obstajati namen – če sestavi stroj, potem mora vedeti, zakaj so tisti gumbi, čemu služi tista zakovica itn. Neverjetno je natančen." Na srečo se zdi, da lahko Bethesdina tehnologija vzdrži takšen oblikovalski napad, saj je bila demonstracija, ki smo jo imeli čast videti, naravnost osupljiva.

Srečali smo tudi čuden naslov, ki nas je docela presenetil, in sicer Vivendijev *Prototype*, ki ga razvija Radical (krivci za igro *Scarface*). V *Prototypeu* boste prevzeli kontrolo nad pobesnelim mutantom, med pohajkovanjem po Manhattnu boste menjavali svojo obliko , med tem pa mimoidoče trgali na pol – igra bo ponujala mešanico gibanja *Assassin's Creed* in kombinacijo svobodnega pohajkovanja po širnem mestu ter osupljivih supermoči iz *Crackdown*. V kratkem demu igre, ki je očitno končana le do ene petine, smo lahko videli, kako glavni junak Alex Mercer New York deloma zravna z zemljo, avtomobili, helikopterji in gigantske "okužene" pošasti pa Times Square spremenijo v odpad. V igri srečamo tudi "hitmanovske" elemente skrivanja, saj je eden glavnih Mercerjevih talentov zmožnost, da lahko kadarkoli prevzame obliko kateregakoli računalniško vodenega lika v igri. Resnično upamo, da bomo v tej igri lahko v središču New Yorka neomejeno razsajali z eksplozivi in da bo večigralstvo masaker najmanj epskih razsežnosti.

Desno Izpostavljenost močni svetlobi je terjala svoj davek in nekaj zagrizenih igričarjev je žalostno preminilo.

Bili smo že na dobri poti, da bi *Far Cry 2* razglasili za domiseln poskus zaslužkarstva, ki poskuša pridobiti na račun pričakovane *Crysis*, ampak zdaj, ko smo videli igro v akciji, se nam zdi njen prihod več kot dobrodošel - še posebno, ker ne gre le še za eno igro, ki se dogaja v džungli. Nastajanje nevihte nad Serengetijem in posledice podtik-

Zgoraj *Codename Panzers: Cold War* – kot so razvijalci pri Stormregionu zelo močno poudarili, se igra ne dogaja v drugi svetovni vojni – dogaja se cela štiri leta kasneje. To pa je nekaj povsem drugega.



Mafia 2 bo pri nas gotovo težko pričakovan naslov.

anja ognja v dračje sta bila vrhunca predstavitve, ki je bila ravno prav naphana z akcijo. Obljube o nelinearni zgodbi, stranskih misijah in dinamičnem vremenu, ki se spreminja za večjo dramatičnost igre, so nas prepričale, da gre za osvežitev v stilu Cameronovega *Osmega potnika*, in ne le za ciničen poskus zaslužkarstva. Lastnost, ki nam je bila najbolj všeč, je sistem poškodb – v igri namreč ni indikatorja zdravja, temveč se prejemanje udarcev odraža v ranah, katere je treba hitro oskrbeti, vse to pa pogosto spremljajo izrazi bolečine na obrazu glavnega lika, medtem ko si ta iz svojih okončin puli razžarjen svinec.

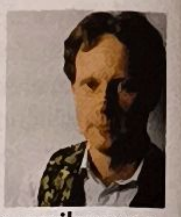
Na žalost pa ne prinašamo le dobrih novic. Najbolj nas je razočarala igra *Spore*, saj smo od zadnjega otroka Willa Wrighta veliko pričakovali. Ko enkrat ustvarite svoje bitje, preprosto ni več kaj početi – na vsaki uspešni stopnji razvoja v igri sicer občutite nekaj zadovoljstva, a to nikakor ne zadošča za zadovoljujočo celoto. Še več, družbena interakcija, ki je igro *The Sims* najbolj zaznamovala kot nekaj posebnega, bo očitno grozovita mešanica žvižganja in plesa. Želo podpiramo vse inovativne prijeme, tako pri oblikovanju kot tudi tehnologiji, a iskreno upamo, da bodo Wright in druščina v to igro vtaknili tudi... igro.

Zgoraj **Aion, čisto nov naslov v zvrsti MMO, ki ga kuha NCSoft, je že na tej stopnji čudovit.**

"Zdaj ko smo videli Far Cry 2 v akciji, se nam zdi njegov prihod več kot dobrodošel"

V Gearboxovem Borderlands imate na voljo pol milijona različnih orožij ... eem, an, ban, pet podg...

Intervju
Empire: Total War



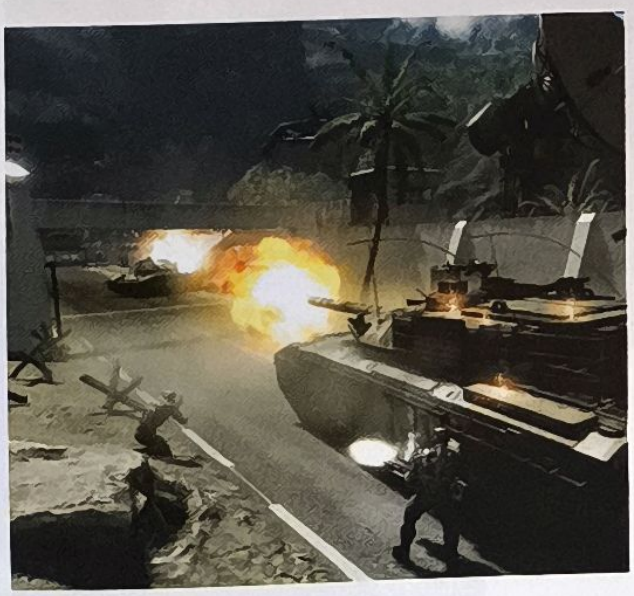
Med našim zapolnjenim urnikom na GC smo našli čas tudi za konkreten klepet z Mikeom Simpsonom, veliko živino pri The Creative Assembly in človekom, odgovornim za serijo *Total War*, ki nam je nedavno napovedano Empire nekoliko približal.

PCF: Kakšna je torej zgodba, na kateri temelji *Empire*?
Mike Simpson: *Empire: TotalWar* se dogaja v 18. stoletju, v času revolucij, prav tako pa je to tudi revolucionaren korak za naš grafični pogon. Pri *Total War* smo vsak pogon uporabili dvakrat, enkrat smo ubrali revolucionarni korak in nato še enega evolucionarnega; tako je *Medieval II* poganjal pogon od *Rome*, ki je bil revolucionarni korak, za *Empire* pa smo spisali povsem nov pogon.
PCF: Je bilo težavno v igro vpeljati pomorsko bojevanje?
MS: Pri prejšnjih igrah serije *Total War* smo morali narediti praktično dve igri. Najprej pogon za bitke, nato pa še podlago za celoten del potezne strategije, ki je prav tako izjemno globok in zapleten. Zdaj dodajamo še pomorsko bojevanje, ki je spet povsem drugačen sistem. Najbrž je eden največjih izzivov ustvariti morje in pred letom in pol sem svojim oblikovalcem zadal nalogo: "Naredite, da bo morje videti kot morje". Hoteli smo, da bi morje učinkovito in realistično delovalo v vseh vrstah vremena in različnih podnebjih, tako da je bil to prvi velik izziv. Prav tako mislim, da nam je to v veliki meri tudi uspelo.
PCF: Kako izum muškete, ki je bil velik tehnološki napredek na področju bojevanje, vpliva na uravnoteženost igre?
MS: Če se oklepate zgodovine, na koncu dobite ravnovesje. Ljudje nas sprašujejo, ali se področji igralnosti in zgodovine tepeta, in naš odgovor je ne. Zgodovina sama se je razvijala, tako kot se je, ker je bila vedno v ravnovesju – v katerikoli točki v preteklosti so bile vse stvari v ravnovesju, vse meje na svojem mestu, vojske pa ravno prav velike; če torej tehnologije vpeljemo v vsaj približno pravem vrstnem redu, potem bo ena vojska močna, a jo bo druga hitro ujela, in vse se bo izenačilo.

Leipzig je očitno prijazen tudi za manjše ribe, saj smo imeli priložnost videti mnogo manjših razvijalcev in založnikov, ki so predstavili kar nekaj zanimivih iger. NCSoft je predstavil domišljijski MMO na pogonu Crytek, ki je s svojimi bujnimi gozdovi in ogromnimi zgradbami preprosto čudovit. Od svojega krilatega protagonista lahko pričakujete zračne dvoboje in potovanja v preteklost v obliki spominjanja. Serija *Codename Panzers* je s *Cold War* prav tako doživela plastično operacijo. *Cold War* se bohoti z novim grafičnim pogonom in fiziko, s katero bo tavanje po bojnih ozemljih nekaj povsem drugega. Naš najljubši trenutek demonstracije je bilo strmoglavljenje ogromnega žerjava na nesrečno zgradbo, ki se je lahko potem pohvalila s prav impresivno luknjo.

"Po učinkoviti kastraciji E3 je najbolj kričeče podčrtan dan na naših koledarjih postal dan, na katerega se odvije sejem Games Convention"

Games Convention 2007 se je izkazal za tolikšen uspeh, kot je bil E3 na drugi strani razočaranje, prav tako pa je v nasprotju z ameriškim sejmom zelo dostopen tudi za širšo javnost. Če vam brez iger ni živeti, je povsem razumno, da sedete v avto in se podate na kratke počitnice ter vse sedanje in prihodnje naslove preizkusite tudi sami. Najpomembnejše pa je, da je pred nami kar nekaj zanimivih igričarskih mesecev in mi jih že stežka pričakujemo. ¤ PCF



Crysis kljub dolgemu čakanju še vedno izgleda noro impresivno. Mi ga komaj čakamo... tudi vi bi ga morali.

Najboljših 5 trenutkov

Deli iger, ki so nam bili še posebej všeč

Tukaj je pet najbolj impresivnih in domiselnih trenutkov v predstavitvah, ki smo jih imeli čast videti

Fallout 3 – Bombardiranje Megatona

Pospravite svojo moralo v predal in se posončite v nuklearni svetlobi največjega gobastega oblaka, kar smo jih videli doslej. V Bethesdinem postapokaliptičnem svetu lahko celotna mesta spremenite v kraterje. Vseeno pa lahko prebivalci Megatona svoje mesto ponovno zgradijo okrog neaktivirane atomske bombe – in jo obdržijo kot spomenik.

Prototype – Uničenje na Times Squareu

Med predstavitvijo te igre sta se na Times Squareu spopadli dve veliki sili – ameriška vojska in ogabni Okuženi. V zraku je mrgolelo helikopterjev, na tleh pa tankov in taksijev, spremljale pa so jih ogromne eksplozije ter pešci, ki so v grozi tekli, da bi si rešili življenje. Zdaj pa to stopnjo uničenja pomnožite z dva v večigralskem načinu – veselje!

Borderlands – Mlatenje v kamnolomu

V Leipzigu smo si lahko na Gearboxovem *Borderlands* prvič napasli oči in teatralni Randy Pitchford nas je kar sam pospremil skozi predstavitev. Takrat smo spoznali, da je to uničevalsko veselje na sovražnem planetu Pandora res nekaj posebnega. Igra bo še posebno veliko zabave ponudila v večigralskem načinu, v katerem lahko do štirje igralci v "buggiejih" na pustih pokrajinah razstreljujejo poljubne stvari, najboljši vidik igre pa je bržkone gigantska orožarna, ki vsebuje nič manj kot pol milijona unikatnih kosov. Podoba igre se izvrstno sklada z mrhovinarsko tematiko te znanstveno-fantastične strelske igre in brez dvoma bomo na ta naslov še posebno pozorni.

Alone in the Dark – Analogni nadzorni sistem

Serija grozljivk se vrača, tokrat pa je pod udarom newyorški Centralni park. Vendar pa zanimanja pri nas ni vzbudilo ne ime ne prizorišče. Najboljši pri *Alone in the Dark* se nam zdi sistem analognega premikanja rok. To pomeni, da lahko zgrabite recimo železno palico in z njo kot norec mahate okoli sebe. Nato lahko to palico uporabite za premikanje drugih predmetov v igri, ki so bolj oddaljeni in jih drugače ne bi mogli doseči. Igra premore tudi zanimiv sistem kombiniranja predmetov ki vam dovoljuje, da lahko na primer lepilni trak uporabite tako, da nekaj zalepite, ali pa zabojnike preluknjate, da puščajo tekočino.

Far Cry 2 – Nevihta

Vremenski učinki so dandanašnji že stalnica, a vseeno se lahko *Far Cry 2* pohvali z nekaj izjemnimi primerki vremenskih stanj. Vidite lahko na primer, kako se približujejo oblaki, kako veter pobira prah in z dreves lomi vejevje, prizor pa je nič manj kot spektakularen. Zanimivo je, da vreme ne bo služilo le kot pomagalo za dodaten realizem, temveč bo tudi po svoje pripomoglo k dramatičnosti scen. Zamislite si, da se pripravljate na invazijo na močno zastraženo bazo, nebo pa medtem grozeče otemni. Čisti Hollywood, vam rečemo.

Tole nas spominja na nekakšen hibrid serij *The Sims* in *SimCity* ter izgubljenih prizorov iz glavnega mesta Šajerske.

"Kot se spodobi, se potrebe in želje prebivalstva z rastjo naselja drastično spreminjajo"

The Settlers: Rise of an Empire

Ko plebejci postanemo fevdalci...

OSNOVNI PODATKI

Založnik Ubisoft **Razvijalec** Bluebyte
Zvrst RTS (realnočasovna strategija)
Na spletu www.thesettlers.com
Ali ste vedeli? Izvirni različici igre *The Settlers* za Commodore Amiga in PC naj bi bili sposobni že na takratni strojni opremi hkrati podpirati do 64.000 naseljenčkov s samosvojimi vsakodnevnimi opravki in življenji.

ZA KAJ GRE?

Ste vladar, ki poskuša iz vasice, mahnjene na pridelovanje krompirja, ustvariti samozadostno kraljestvo. V vaši brezkompromisni diktaturi vam je na pomoč lepo število silno raznovrstnih junaških enot, ki jih pridobivate med potovanji in nato med njimi izbirate pred vsako nalogo.

Vojska se zbira. Nekdo bo nasrkal.

Šarm nadziranja življenj malih človečkov ne kaže še nobenih znakov pojenjanja. Že šesti del v seriji *Settlers* bo poskušal odpraviti nerodnosti *Heritage of Kings*, ne da bi pri tem avtorji šli nazaj k risalni deski in vse snovali od začetka ali le prebarvali stari recept, kot so to storili s sodobnimi *The Settlers II*. *Rise of an Empire* bo igro, kot tudi svet, v kateri se odvija, konkretno razširil – tokrat boste lahko ustvarjali gromozanska mesta v okoljih, ki segajo od ledene tundre (z zamrzujočimi jezeri) do afriškega Serengetija.

Verjetno največja sprememba je sama velikost vaših naselij – namesto nekaj ut, povezanih s pajčevini podobnim sistemom stezic, *Rise of an Empire* spodbuja načrtovanje strukturiranih naselij, ki se lahko razcvetijo v zelo obsežna cvetoča srednjeveška mesta, pri čemer svetu dajeta prav poseben pečat zdaj že tradicionalna prikupnost animacije in barvitost.

Kot se spodobi, se potrebe in želje prebivalstva z rastjo naselja drastično spreminjajo, povsem drugačen pristop je potrebno zavzeti tudi pri obrambi

Zgoraj **Morda deluje rožnato in idilično, a stvari lahko hitro postanejo grde, če ljudi ne osrečujete.**

mesta. Na srečo pri prebijanju skozi 16 misij dolgo kampanjo ne boste prepuščeni popolnoma sami sebi – na izbiro boste imeli junaške enote, katerih sposobnosti segajo od dodatne moči v bitkah do posebne zabavljaške žilice, s katero bodo lahko nekoliko pomirili kisle obraze meščanov. Da, nove *Naseljence* spet pričakujemo s kurjo kožo. ¤ **PCF**

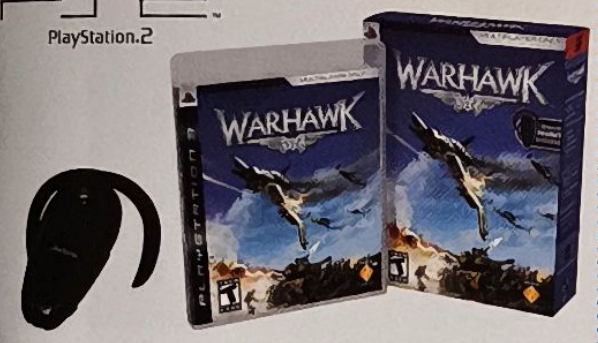
SLINOMETER "Ledeno vroča"
1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

Playstation 2 Platinum igre
God of War;
WRC: Rally Evolved; Tekken 5

19,99 € 4.790 SIT cena za kos

Igralna konzola Nintendo Wii
Nova igralna konzola. Zabava za vso družino. V paketu je priložena igra Sports, ki vsebuje 5 različnih iger: Tenis, Golf, Bowling, Baseball in Boks. Paket vsebuje en igralni plošček.

269,90 € 64.679 SIT



Playstation 3 igra
Warhawk Multiplayer +
Bluetooth slušalka

49,99 € 11.980 SIT cena za komplet

Playstation 3 igra
Heavenly Sword

59,99 € 14.376 SIT

Volan in pedala
Speedlink SL-6693
Volan je kompatibilen z PC in PlayStation2 konzolami. Force Feedback. Visoko kvaliteten usnjen volan. Analogna pedala za pospeševanje in zaviranje. Dve prestavni ročici. Nastavljiva občutljivost volana. Zelo širok kot obračanja: 250°.

36,99 € 8.864 SIT

Igralna konzola
Sony PSP Base Slim
Mislite, da je prenovljena zunanjost vse, kar prinaša PSP slim & lite? Nikakor. Seveda je impresivno, da je novi PSP za 33 % lažji in 19 % tanjši od starega. Toda naprava ima poleg tega izhod, skozi katerega sliko spravite na televizor, 32 MB več pomnilnika za krajše nalagalne čase in boljši digitalni križec. PSP slim & lite – ko je manj več!

189,90 € 45.508 SIT

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

Bofex d.o.o. – skupina Merkur, Ljubljana. Ponudba velja od 1. 10. 2007 do prodaje zalog. Vse cene so v € in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v SIT so preračunane po tečaju zamenjave 1€ = 239,64 SIT.

Zgoraj Oj, grdavž! Moji nadzvočni prijateljčki bi radi govorili s tabo...

Zgoraj Bodite pozorni na rudo, ki se jo pridobiva v najčistejši obliki na najbolj negostoljubnih planetih.

IZID/DECEMBER

The Precursors

Znanstveno-fantastični peskovnik z galaktično dozo svobodomiselnosti

OSNOVNI PODATKI

Založnik Play Ten **Razvijalec** Deep Shadows
Zvrst Pustolovski RPG
Na spletu www.deep-shadows.com

ZA KAJ GRE?

Svobodna znanstveno-fantastična vesoljska avantura. Potujte od planeta do planeta in trgujte, pošteno ali ne, ter se z grožnjami spopadajte s pomočjo pisanega arzenala pokalic.

Resnično smo navdušeni. Mogoče smo nostalgični, a vsak poskus ustvarjanja galaktične izkušnje, ki se bi utegnil približati nenadkriljivi *Elite*, pozdravljamo z odprtimi rokami. V *The Precursors* ne boste zgolj težko oboroženi leteli skozi prostranstva vesolja in si od daleč ogledovali različne planete, omogočeno vam bo tudi njihovo raziskovanje in obisk mest razmetanih po površju.

Videti je, da preveč ambiciozni *Boiling Point* fantov pri Deep Shadows ni ustavil, in zaenkrat moramo priznati, da je njihova prihajajoča vesoljska odisejada nadvse obetavna. Vsaj v tej obliki.

Na kup zmetano igranje vlog in elementi trgovanja (lahko jih primerjate s tistimi iz igre *Boiling Point* in njegovega na pol nadaljevanja *White Gold*) bi vam morali nuditi dovolj igralnih možnosti, da bi ure in ure vztrajali ob igranju. Seveda sta v igri tudi obvezno vesoljsko piratstvo in rožljanje z laserji po vesolju, da ne bo kakšne pomote.

Prvoosebni pištoljerski spopadi pa so dodatno popoprani še z organskimi orožji, ki jih je potrebno nahraniti, ne napolniti, pričakujete pa lahko tudi težkokategorne mehanizirane oprave, s katerimi boste preganjali naokoli nič hudega slutečo nezemeljsko zalego. Dokler bodo to le hrošči, ki jih boste preganjali po zaslonu in ne sistemu, se zna zgoditi, da bo igra uspešnica. ¤ PCF

SLINOMETER "Zelo ambiciozno"
1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

Levo Kakšen večer preberite katero od knjig Clivea Barkerja in od mirnega spanca se lahko poslovite. To je mož z resnično temačnimi mislimi.

IZID/ JESEN 2007

Clive Barker's Jericho

Bodite priča bolestnosti nekega uma

OSNOVNI PODATKI

Založnik Codemasters **Razvijalec** Mercury Steam **Zvrst** FPS (prvoosebna strelska igra)
Na spletu www.codemasters.com/jericho

ZA KAJ GRE?

Za krmilom te prvoosebne strelske igre z ekipo, ki se bori proti nadnaravnim silam, v glavni vlogi, stoji sam razvpiti pisec grozljivk z resno bolnimi idejami, Clive Barker. Najčistejše zlo se prebudi - trikrat ugibajte, kdo mu mora zapeti uspavanko...

Naša prva reakcija ob prvem stiku s *Clive Barker's Jericho* je bil strah. Prvinski, čisti, nepopisni strah. Že zaradi čudno želatinastih, krvavečih sten in zvokov, ob katerih dlake salutirajo, se nismo počutili ravno domače, a še hujša je prva vmesna sekvenca, ob kateri se počutiš, kot da si v zmajevem gnezdu. Odrezan od normalnega sveta. Tako prekleto odrezan.

Codemasters in spodbujevalec ledvic, Clive Barker (ki je očitno zadolžen predvsem za elemente projekta "grozno kot hudič") se res trudijo, da bi napetost držali skozi celotno igro, zato boste morasta okolja *Jericho* ves čas spoznavali iz prvoosebnega pogleda. Tukaj res ne bo časa za razgledovanje kot v *Oblivion*.

Tudi omenjene vmesne sekvence, ki se pojavljajo kar pogosto, so interaktivne in zasnovane tako, da se čim bolj vživite v lik in grozljivi svet igre. In sploh se ne sprožijo ob vnaprej določenih točkah - običajno ste jih deležni, če se preveč zapletete v bolno krvave spopade.

Morda je tole res strelska igra ujeta v hodnike, a kadar niti vleče Barker, nikoli, prav nikoli ne veš, kaj te bo hotelo požreti na naslednjem koraku. ¤ PCF

SLINOMETER "Krvavi pekel"

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

Zgoraj Kakor je zgornji žarek svetlobe estetsko spodoben, je prav gotovo prinašalec nečesa tako prijetnega, kot so obraz razžirajoči hrošči.

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Ravno ko človek pomisli, da je ušel na minimalno varnostno razdaljo...

OSNOVNI PODATKI

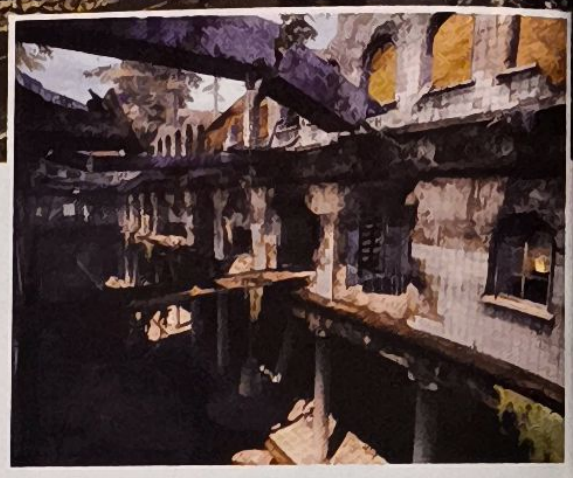
Založnik Bo potrjeno
Razvijalec GSC Game World
Zvrst FPS (pvoosebna strelska igra)
Na spletu www.stalker-game.com/clearsky
Izid Pomlad 2008

Strašljivo Prihajajoča epizoda *S.T.A.L.K.E.R.* je najnaprednejša do sedaj.

Clear Sky je kljub novejši letnici izida pravzaprav predhodnik izvirnega *Shadow of Chernobyl*, saj je dogajanje umeščeno kako leto pred dogodke prve igre. Igrali boste drugega zalezovalca (oziroma "stalkerja") v Zoni, ki se poskuša prebiti po lestvici številnih različnih skupin.

Razvpita simulacija življenja A-life je bila še nadgrajena in je zdaj hrbtenica vsesplošne vojne med različnimi stranmi v igri. Pogon X-Ray je ravno tako napredoval in rade volje postreže z osupljivimi prizorišči spopadov, gotovo pa ne bo skoparil niti z dobrotami DX10. Brez nenehnih odlašanj, ki so pestile predhodnika, ter z izboljšanim občutkom za kinematičnost, zna *Clear Sky* predstavljati poslastico pomladi. ¤ PCF

Bum! *Clear Sky* skozi zavidljive učinke ponuja silno kinematičen občutek.



Desno Nekatere lokacije so prav zares neverjetne.

Mercenaries 2: World in Flames

Pandemicovi plačani morilci se prvič pojavijo na PC-jih... in se takoj lotijo svojega posla

OSNOVNI PODATKI

Založnik EA
Razvijalec Pandemic Studios
Zvrst Akcijska
Na spletu www.mercs2.com
Izid Zima 2007

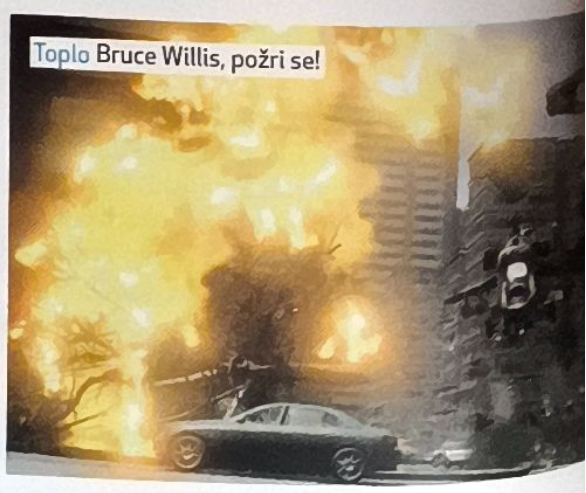
Ajde Kaj čakaš? Vidiš, kaj držiš? Vidiš helikopter? Trgal ti bom od plače!

Levo Akcijska igra *World in Flames* je postavljena v Južno Ameriko. Ravno tako tudi veliko plantaž kave - ampak to je že druga zgodba.

Iskreni bomo – silno siti postajamo vseh teh naslovov, ki nas tlačijo v neprehodne džungle Južne Amerike, pa čeprav jih večina sploh še ni izšla. Ampak verjetno je to trenutno res bolj politično korektno kot pospravljanje lumpov na Srednjem Vzhodu. Problem je le, da mi v samem bistvu sploh nočemo biti korektni...

World in Flames je sicer bolj podobna *Just Cause* kot *Crysis* in kot taka predstavlja hitro bližnjico v svet plačanih vojakov. Z denarjem, zbranim prek pogodb z najrazličnejšimi strankami, boste nakupovali široko paleto visoko naprednega orožja in opreme, ki jo boste nato pridoma uporabljali na svobodno zasnovanem bojišču. Precej podobno izvirni igri.

Pričakujete lahko veliko teka v počasnem posnetku in skakanja v zavetje ob (pre)velikih eksplozijah. ¤ PCF



Toplo Bruce Willis, požri se!

RACE 07

Kralji simulacij pred novo sezono prenavljajo...

Desno *RACE 07* ponuja razširjen nabor predelanih avtomobilov.

OSNOVNI PODATKI

Založnik Steam
Razvijalec Simbin
Zvrst Dirkalna simulacija
Na spletu www.race-game.org
Izid Jesen/zima 2007

Švedski razvijalci Simbin še vedno letijo na krilih osupljivega in prodajno uspešnega *GTR2*, a že razširjajo še eno svojo serijo, *RACE*, z nadaljevanjem, temelječim na dirkalni sezoni 2007. Igra ne bo vključevala le letošnje serije World Touring Car Championship (z novimi cestnimi dirkami), temveč bo vsebovala tudi precej novih tipov dirkanja.

Največja pridobitev za serijo so dirkalniki v stilu F3000 in poskočne Formule BMW, na katerih ure nabirajo obetavni, "morda nekoč člani karavane F1" dirkači. Premetavanje teh novih, kot blisk hitrih in stabilnih vozil po vijugasti progi Macaa bi morala biti res srce zaustavljajoča izkušnja.

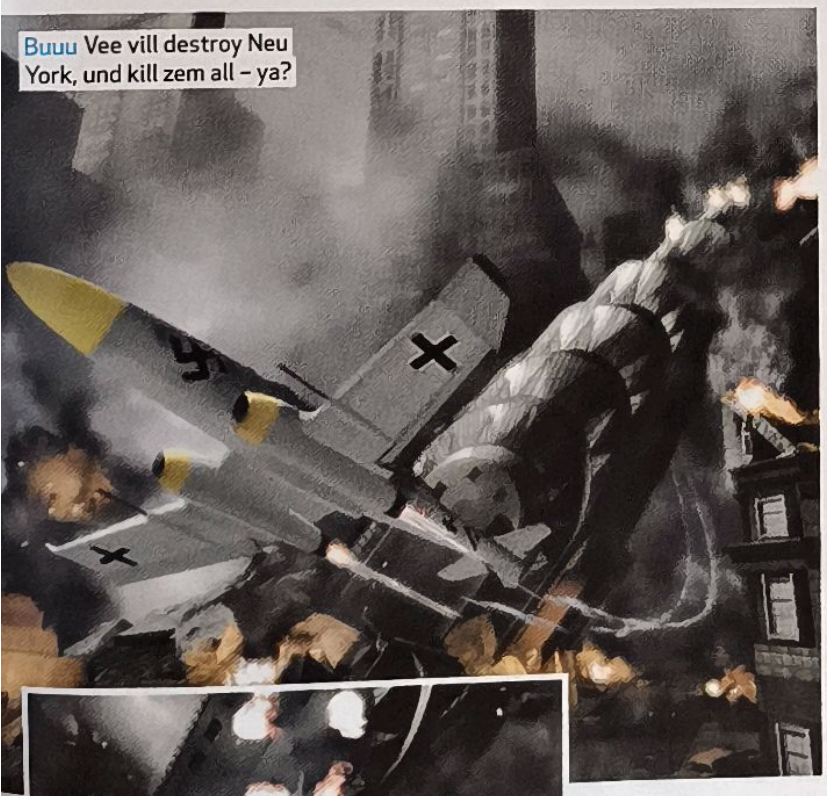
Povečan poudarek na večigralski skupnosti in izboljšan občutek hitrosti sta lastnosti, ki ju bo pozdravil vsak navdušenec. In igra je že skoraj tu (opis v naslednjem *PCF*). Ključe, prosimo! ¤ PCF

Barvito Vožnja z F3000 okoli Macaa bi morala biti nekaj posebnega!

Kazenske točke Nov del naj bi še nadgradil občutek hitrosti. Radarjev ne bo.

Turning Point: Fall of Liberty

Nacisti - teh pobov res ne prenesemo...



Buuu Vee vill destroy Neu York, und kill zem all – ya?

Levo *Fall of Liberty* ima vse adute izjemne strelske igre!

Spark Unlimited so se brusili na konzolni različici *Call of Duty*, zdaj pa poskušajo stati na lastnih nogah s to prvoosebno strelsko igro, postavljeno v alternativni svet druge svetovne vojne, ko predrznim Nacijem uspe invazija na ZDA in celo zavzamejo New York.

Codemasters obljubljajo, da bodo ikone New Yorka iz petdesetih nekaj povsem novega, ko bomo enkrat pod desno pazduho Kipa svobode ugledali plapolajočo svastiko. Če bodo razvijalci zavzeli enako kinematičen in dogodkov poln pristop k snovanju, kot so to storili s predelavo *Call of Duty*, bi tole res morala biti krona spektakularnosti. Lahko pa le upamo, da bo (vedno tvegana) tematika alternativne zgodovine bolj na nivoju *Crimson Skies* kot *Sky Captain and the World of Tomorrow*, sicer bo velik del naših zgodnjih obetov dokončno izgubljen. ¤ PCF

OSNOVNI PODATKI

Založnik Codemasters
Razvijalec Spark Unlimited
Zvrst Strelska, vojna
Na spletu www.codemasters.co.uk
Izid Jesen/zima 2007

OK... Morda nimam glave, ampak vseeno sem te ubil, kajne? Kdo je zdaj neumen?

Obdelava s kovino Ko enkrat pričnete na ubogo človeško formo dodajati kovinske priveske, postanejo stvari zanimive.

Kričeče oranžno Kamuflaže v vesolju nihče ne uporablja kaj dosti, e? Čudno...

IZID/POMLAD 2008

Space Siege

Glede na to, da je vesolje neskončno, bi njegovo obleganje lahko trajalo prav toliko časa...

OSNOVNI PODATKI

Založnik SEGA **Razvijalec** Gas Powered Games
Zvrst Action RPG
Na spletu www.sega.com/spaceseige.com

ZA KAJ GRE?

Chris Taylor, mož za *Total Annihilation* in *Supreme Commander* se vrača z novim projektom. Verjetno pa boste uganili, katere igre nadaljevanje je *Space Siege*. Če ima to sploh smisel ugibati.

Človeštvo je pač v riti. To je vedel že Nostradamus, to celo predobro vesta Al gore in Gregor Mraz, očitno pa se jima je pridružil še Chris Taylor iz Gas Powered Games. Zato v igri *Space Siege* človeštvo natrpa v vesoljska plovila in ga pahne v prostrano črnino vesolja. Se sprašujete, kako se bo tole končalo? Za nekoga slabo.

Da, gre za naslednika iger *Dungeon Siege* in do zdaj bi vam moralo že postati jasno, kaj vas čaka: igranje vlog ter veliko raznolikih pokalic, s katerimi boste izravnavali floro in favno povsod naokoli po vesolju. Standardna procedura torej. Novosti pa se pojavijo v obliki kibernetičnih izboljšav, s katerimi lahko ozaljšate svoje like. Obenem gre tudi za moralno odločitev - boste žrtvovali nekaj človečnosti zato, da boste na svoj človeški okvir privili nekaj neosebne, a učinkovite kovine? S tem boste tvegali tudi, da se odtujite od ostalih človeških likov v igri. Predvsem računalniško vodena rulja se bo na vašo novo podobo burno odzvala, a s tem boste odklepali alternativne poti in odkrivali še drugo plat zgodbe. *Space Siege* nedvomno ne bo samo še ena povprečna dogodivščina globoko v vesolju. ¤ PCF

SLINOMETER "Resni h4x"

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

"Človeštvo nekdo natrpa v vesoljska plovila in ga pahne v prostrano črnino vesolja. Kako se bo tole končalo?"

Tu imaš, ti grdi vesoljec Pravilno ste predvidevali - to je hodnik in po njem streljamo vse, kar leze in gre. A *Space Siege* ponudi veliko več od tega.

PO LOJTRCI NA LEVO...

Tomaž Bartolj
Črkar, lvl 40
exp: 67778;
str:29; dex:71; sta:63

Igričarske preobrazbe

Selitve so sodobni ostanki nomadskega življenja. In med današnjo populacijo je le malokdo bolj nomadski kot študenti, ki znanje nabirajo zunaj domačih krajev. V to veselo druščino borcev za dostojne lokacije sodim tudi sam: štiri leta, tri stanovanja in trije cimri.

Predvsem slednji so izjemno pomemben element življenjskega okolja in lahko usodno vplivajo na tvoje navade. Tudi igričarske. Če bi kdo pogledal zgodovino mojega diska, bi na njem našel bolj jasne znake, kje sem "rasel", kot jih daje hlod s svojimi debelimi in tankimi letnicami. Kar naenkrat bi lahko zaznal nenaden poskok dirkalnih iger in zvestobo sloganu "Važno da prdi, skače, žre naftni derivat in se za njim praši." Nato "bum" in plošča se skupaj s pojavo, ki se včasih ne ravno potiho primaja v sobo, zamenja: poklekniti mora Evropa, poklekniti mora Mars, kri lije v potokih in čete se premikajo tako premeteno, kot da jih uravnava sam Julij Cezar. V strateški idili je zaznati še bolestno pogosto zaganjanje najnovejših *NHL*-ov in dvoletno obdobje je mimo.

In tako pridem do tretjega cimra... Ki je pravzaprav cimra – in mnogo več. Da, večna slava in spoštovanje prvima soborcema, a skupnega življenja z mojo boljšo polovico naše skupne vragolije pač ne morejo preseči. Ima pa Tjaša precej bizaren vpliv na mojo igričarsko podobo: kot prvo, so ure preživete v objemu digitalnih svetov po zaslugi drugih, khm, aktivnosti, občutno manj številčne; in kot drugo, kar naenkrat je verjetno najpogosteje zagnana igra *Hugo*, kot druga *Worms* nato pa razne tretjeosebne barvite generične akcijske ploščadne igre.

Pravkar opisano je najvišje poslanstvo, ki ga lahko igre dosežejo: način druženja in zabavanja z osebami, ki nam nekaj pomenijo. V prav vsakem obdobju sem namreč tudi po igričarski plati užival, pa četudi so naslovi odstopali od mojih siceršnjih preferenc. Užival pa sem, ker sem se zabaval skupaj z meni ljubimi ljudmi. Poskrbite, da bodo to igre naredile tudi za vas. To je nedvomno največ, kar vam lahko ponudijo!

In mimogrede – med vsemi selitvami mi ni crknila niti ena roža. Na to sem ponosen.

Najbolj pričakovane igre

Začenja se nova študentska sezona in tudi sezona dobrih iger...

IGRE PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
The Witcher	oktober	Atari	PCF 66	Temačni RPG
Clive Barker's Jericho	jesen 07	Codemasters	PCF 68	Prvoosebna akcijska grozljivka
Call of Duty 4: Modern Warfare	jesen 07	Activision	PCF 65	Prvoosebna strelska zadeva
Pro Evolution Soccer 2008	jesen 07	Konami	PCF 67	Simulacija brcanja žoge
Need for Speed: Pro Street	jesen 07	EA	PCF 65	Dirkanje, seveda
Crysis	jesen 07	EA	PCF 66	Prvoosebni spektakel
Age of Conan: Hyborian Adventures	jesen 07	Eidos	PCF 67	MMORPG
RACE 07	zima 07	Steam	PCF 68	Simulacija dirkanja
Assassin's Creed	zima 07	Ubisoft	PCF 67	Tretjeosebna akcijska
Mercenaries 2: World in Flames	zima 07	EA	PCF 68	Akcijska
Turning Point: Fall of Liberty	zima 07	Codemasters	PCF 68	Prvoosebna strelska igra
Gears of War	december	Microsoft	PCF 66	Akcijska igra
Team Fortress 2	konec 2007	Valve	PCF 62	Večigralska prvoosebna strelska
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	pomlad 2008	Bo potrjeno	PCF 66	Prvoosebna strelska igra
Starcraft II	2008	Blizzard	PCF 65	Drugi del legendarne strategije

Lestvice bralcev

Glasujte na www.pcformat.si

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	NASLOV IGRE
➤1	Call of Duty 2
▲2	Bioshock
▼3	GTA: San Andreas
▲4	Far Cry
▲5	World of Warcraft

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	NASLOV IGRE	NAZADNJE
▲1	Call of Duty 4: Modern Warfare	PCF 65
▼2	Need for Speed: Pro Street	PCF 65
▲3	Crysis	PCF 66
▲4	Assassin's Creed	PCF 65
▼5	FIFA 08	PCF 65

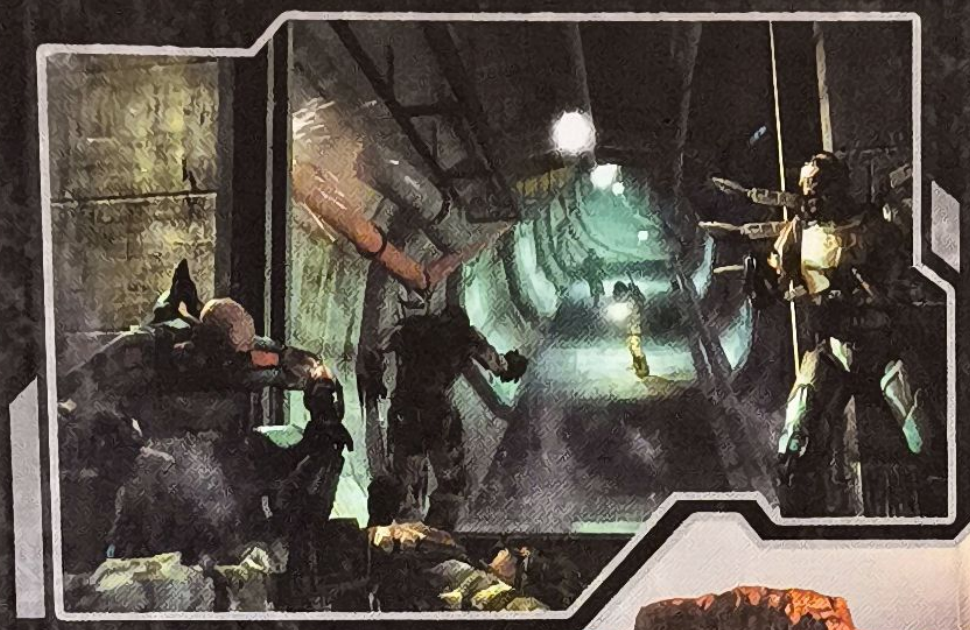
"Krasna Prihodnost Večigralskega Igranja" – PC Zone

"SMRT ZA BATTLEFIELD"

– IGN.com

"NAJBOLJ RAZVESELJIVA EKIPNA STRELSKA IGRA DOSLEJ"

– GameSpot



ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

ČE ŽELITE IZVEDETI VEČ O NAJBOLJ PRIČAKOVANI VEČIGRALSKI IGRI LETA, OBIŠČITE:

WWW.ENEMYTERRITORY.COM

A Game By id

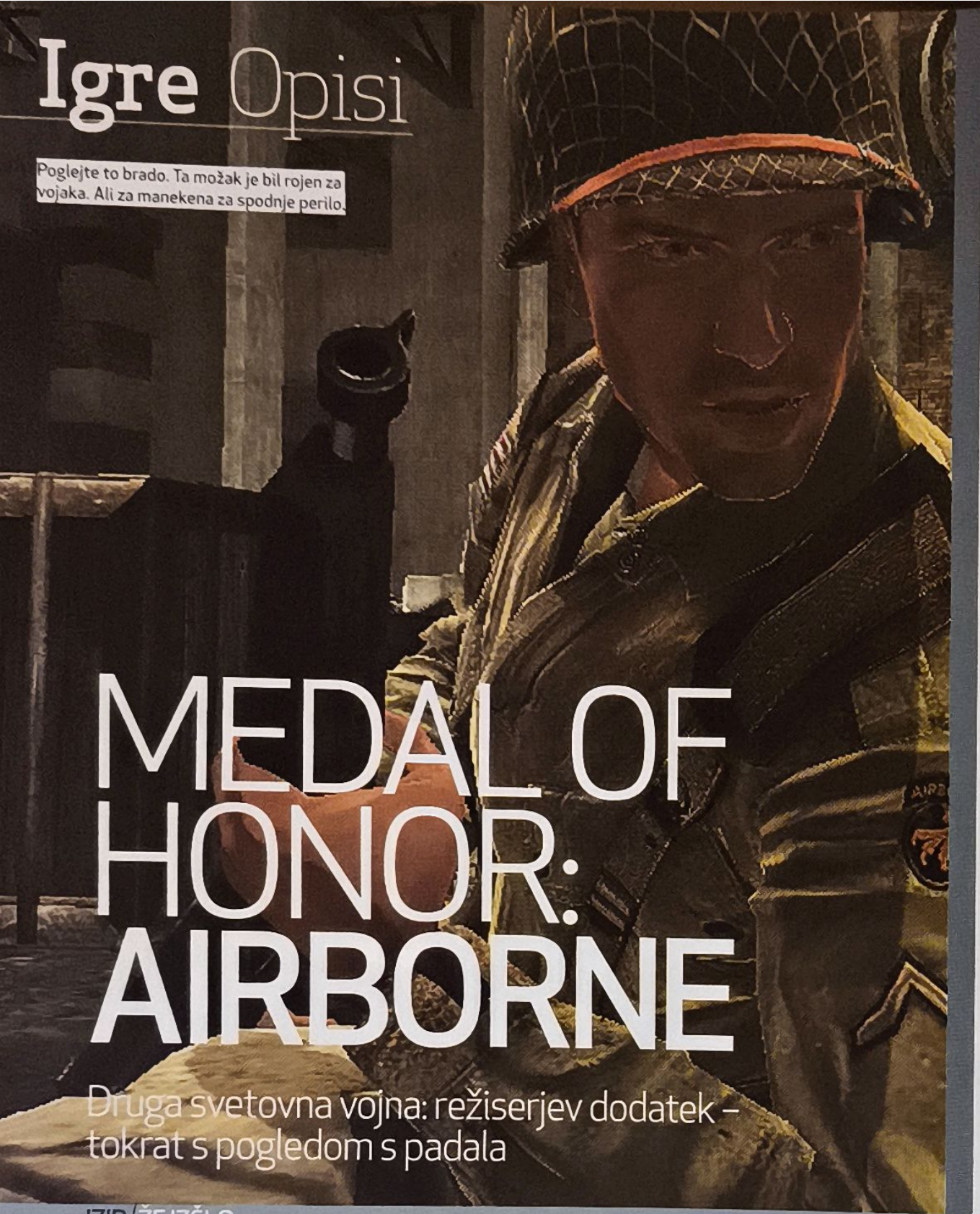
Developed By splash damage

Distributed By ACTIVISION

© 2007 Id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Developed by Splash Damage Ltd. Enemy Territory: QUAKE Wars and ID are trademarks of Id Software, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

PC DVD ROM

TBC

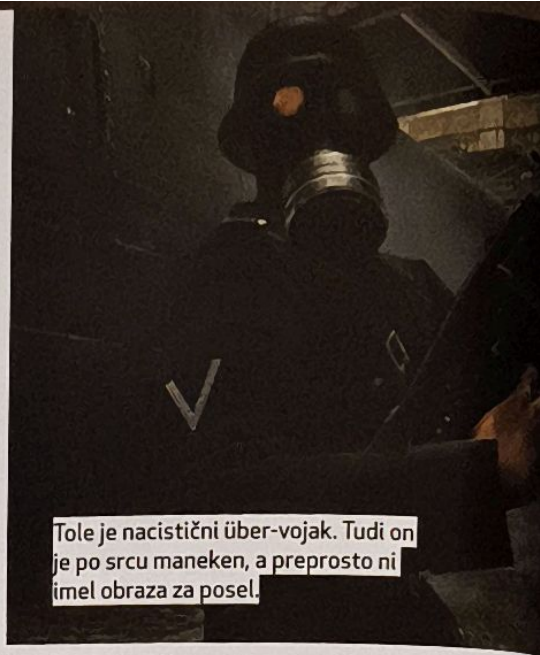


Poglejte to brado. Ta možak je bil rojen za vojaka. Ali za manekena za spodnje perilo.

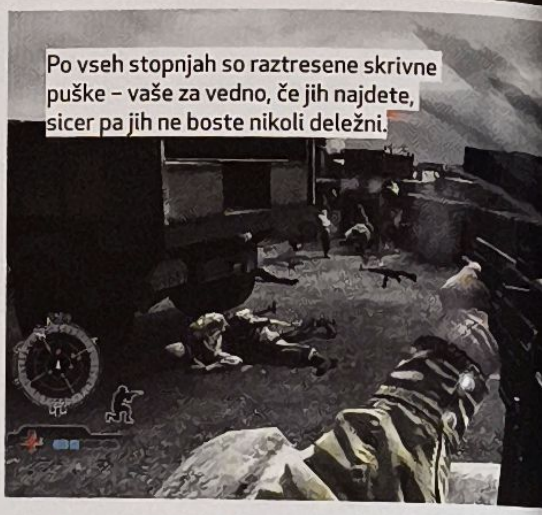
MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Druga svetovna vojna: režiserjev dodatek – tokrat s pogledom s padala

IZID/ŽE IZŠLO



Tole je nacistični über-vojak. Tudi on je po srcu maneken, a preprosto ni imel obraza za posel.



Po vseh stopnjah so raztresene skrivne puške – vaše za vedno, če jih najdete, sicer pa jih ne boste nikoli deležni.

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** EA
- **Razvijalec** EA
- **Zvrst** Prvoosebna strelska
- **Na spletu** www.ea.com/moh/airborne/index.jsp

Zdi se, da preživlja *Medal of Honor* nekakšno krizo srednjih let. Ta utrujeni, rahlo ostareli očka prvoosebnih strelskih iger iz druge svetovne vojne, je opazil, da njegov mlajši polbrat (druge mame) *Call of Duty* na polno uživa in dobiva vse vroče punce. Zato je pobrskal po mulčevi omari in se začel oblačiti v njegove obleke. Šel je v fitnes in se znebil pnevmatik. Opustil je stare navade mirnega cuzanja piva in ležernega igranja pokra. In sedaj se zopet počuti sposobnega za žuranje z mladino. To je trenutek "a la" *Lepota po ameriško*. Le brez vrtnic. In homo-erotičnih pobojev.

Airborne v bistvu vrže stran vse, kar je v preteklosti zaznamovalo ime *Medal of Honor* (razen seveda vsega tistega rešetanja nacistov), njegovo hotenje, da bi bil kot *Call of Duty*, pa je tako prikrito, kot želja Jeseničanov, da bi se pod Olimpijo vdrl led. Nekoliko presenetljivo mu kljub tej spremembi v pristopu uspe ohraniti neko posebno držo in osredotočenost. Ker so sprenevedanje o avtentičnosti in realizmu tokrat dokončno zavrgli, so se lahko razvijalci *MoH* zopet nekoliko pozabavali – posledica je igra o skorajda super možeh.

Igrate enega izmed članov "mi bomo rešili svet", regimenta Airborne – a vi niste vojak, vi ste tisti vojak. Tisti, ki ga vsi ostali, povsem pogrešljivi, kličejo po imenu. Vse skupaj je že kar hecno napihnjeno, ko se kasneje v igri srečate z nacističnimi super vojaki (v stilu *Wolfensteina*). Kakopak, jih lahko premagate le VI. Vi, super heroj, božji odposlanec, ki bo enkrat za vselej postavil stvari na pravo, pravično mesto.

Najbolj površinski občasni igralci sicer razlike v primerjavi s predhodnimi *Allied* ali *Pacific Assault* morda sploh ne bodo takoj opazili. Navsezadnje gre še vedno za drugo svetovno vojno – tu ne moreš kar naenkrat sredi dogajanja navreči gravitacijske puške. A razlika in izboljšava je nedvomna - zlasti v samem toku igre.

Oblikovalske navade starih *MoH*, kakršni sta linearni jarki in nenehno pomikanje ameriške bojne črte le naprej, pri čemer nikoli ne vidite več kot 50 metrov pred sabo, so se umaknile bolj odprtim stopnjam. Sicer gre za razmeroma majhna področja, a lahko se dokaj prosto potikate okoli vseh vogalov, namesto da bi vas kot klavno živino nenehno rinili le naravnost naprej. Gre za ekonomijo prostora, kjer vsaka izrisana razpoka in zaboj nista le okraska v sceni, temveč zelo praktično uporabni zadevi.

Zidovi svobode

Smisel vstopa v zgradbo ni le, da bi se prebijali skozi labirint, dokler ne bi prišli do Konca; vsaka stavba predstavlja uporabno zavetje ali pa uporabno bližnjico do kam drugam. Lestve in stopnišča so na primer hiter dostop do streh, kar vam omogoča, da si začrtate vsaj na pol lastno pot do cilja. Da, še vedno je nekaj nevidnih sten in sumljivo zapečatenih vrat, a zdaj vendarle način napredovanja po stopnji večkrat narekuje vaš instinkt kot dejstvo, da imate pred sabo le ena "delujoča" vrata. Taka svoboda seveda pomeni, da se nekoliko izgubi občutek organiziranega vojaškega premikanja, a z vidika lahkotne zabave, princip deluje.

Celo orožarna je "osvobojena" – izberete lahko svoj najljubši nabor orožja, in če nek kos nenehno uporabljate, boste sčasoma deležni njegove nadgradnje (vsako orožje ima tri stopnje). Privede pa to do nekoliko nenavadnih situacij, ko vaš frajer kar naenkrat od nikoder potegne metalec granat in ga pritrdi na ostrostrelsko puško. Vse skupaj bi delovalo nekoliko manj iz zraka potegnjeno, če bi poprej bili reci-

PORINI GA!

1 Vsaka misija se začne s četo Airborne, naphano v letalu, in hvalisanjem članov, kako neverjetno dobri so. Nato pride čas za skok. V tem impresivnem trenutku je viden praktično celoten zemljevid – sledi nekaj nerodnega manevriranja do točke pristanka, ki jo bolj ali manj prosto izberete, vam pa ta odločitev lahko olajša ali oteži nadaljnje pospravljanje Hitlerjevih podanikov.

2 Če najdete skrivne, težje dostopne točke pristanka, ste nagrajeni z (nepomembnimi) medaljami.

3 Slabi (in boleči) pristanki vas zmedejo in nacistom pustijo nekaj časa, da vas zlahka pospravijo.

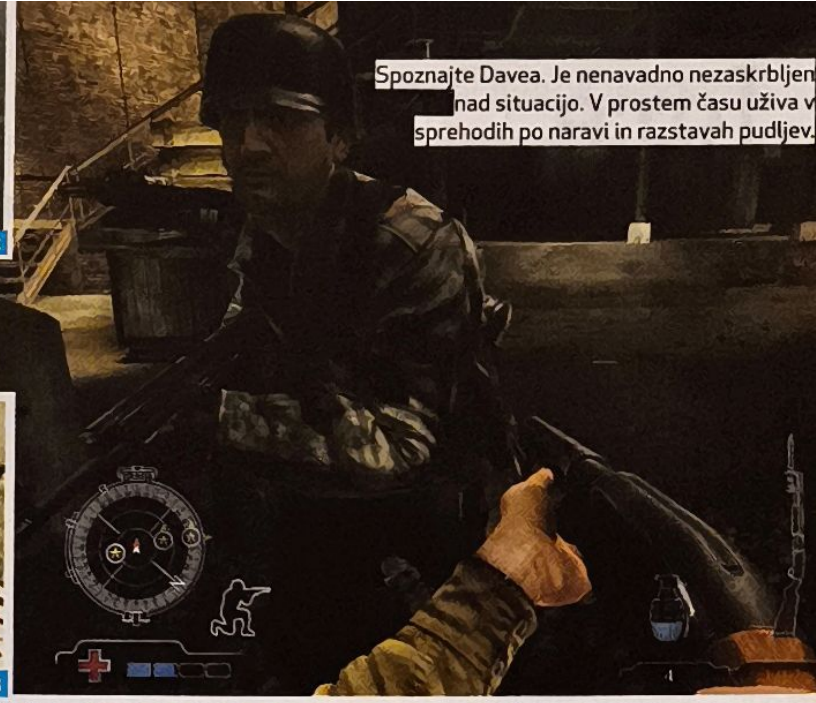
1

2

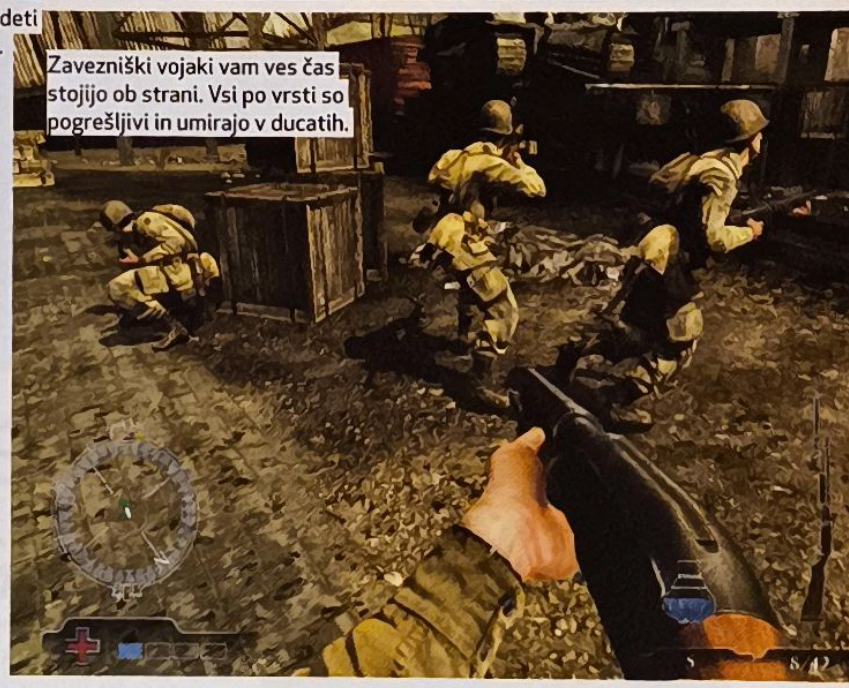
Zgoraj Čas, da preverite ali so vezalke zavezane. Če ostane kaj časa, pa še, kje bi bilo pametno pristati.

3

Zgoraj Niso ljudje, ki so videti kot mravlje. To so mravlje.



Spoznajte Davea. Je nenavadno nezaskrbljen nad situacijo. V prostem času uživa v sprehodih po naravi in razstavah pudljev.



Zavezniški vojaki vam ves čas stojijo ob strani. Vsi po vrsti so pogrešljivi in umirajo v ducatih.

mo deležni vsaj nekakšne vmesne sekvence, kjer bi mimoidoči vojak zamomljal nekaj v stilu: "Očitno si pripravljen na tole." Tako pa samo čakate, kdaj boste iz torbe pričarali še belega zajčka, pripravljenega na naskakovanje vseh poljskih lepotičk.

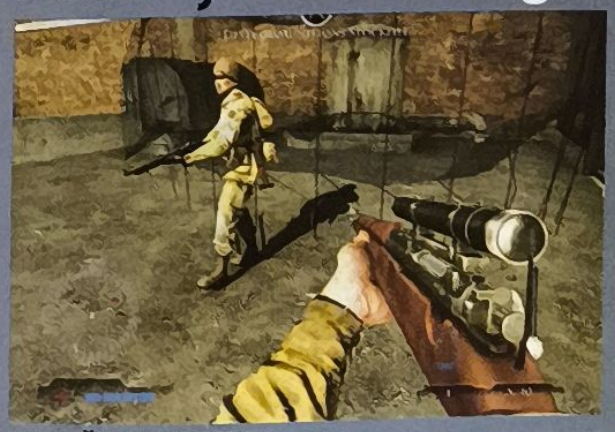
Bolj odprti pristop ima še eno posledico – kaj malo je ostalo od zgodbe ali napetih čustvenih trenutkov. Sploh ker tokrat za razliko od prejšnjih *MoH* ali celo *COD* le redko naletite na nevidne sprožilce, ki bi "prebudili" polno gnezdo ostrostrelcev ali konvoj tankov Tiger. Tako prehitro nastopi naveličana brezbrižnost: "Kaj je tam? Ah, še več možakarjev s puškami." Kar naprej streljate naciste, vmes pa sem ter tja pritisnete E, da razstreljujete stvari, dokler niso odkljukane vse naloge in je stopnja končana. Problem ni ravno ogromen in še vedno obstaja nekaj zadovoljivo napetih koncev stopenj, a občasno se pojavi pričakovanje, da bo zdaj - zdaj nastopil veliki vrhunec, nakar ga enostavno ni, kar pusti nekoč neznan občutek neprijetne praznine.

Klofute smrti

Še en žulj te igre je precejšnja kratkost. In še večji je način, na katerega skuša to pomanjkljivost prav na silo odpraviti. *Airborne* primanjkljaj v dolžini namreč prav namerno nadomešča z občasno nenormalno težavnostjo – in to četudi izberete najnižjo stopnjo zahtevnosti. Tisti že omenjeni pristop "super-junaka" v bistvu pomeni, da je razmerje v močeh pravzaprav vi proti celotni nemški vojski, katere strelska moč in natančnost pri ciljanju se izboljšujeta iz stopnje v stopnjo. Zeljejedci se kasneje v igri nemalokrat pojavijo v nenormalnem številu, vaša orožja so nezanesljiva na daljše razdalje, in potem je tu še klofutanje. Očitno so Arijci res višja rasa, saj so germanski hrusti v *Airborne* neprimerljivo bolj učinkoviti v spopadih s hladnim orožjem (in golimi pestmi) kot ameriški kavboji; zapletite se v goloroko obračunavanje, in ponavadi boste svojo boksarsko kariero zaključili po nekaj sekundah (razen če si omislite nadgradnjo v obliki bajoneta). Resnično nadležen in ponižujoč način umiranja. Lekcija je tukaj kakopak ta, da pač ne pridite preblizu – a marsikdaj ne gre drugače. Kakorkoli že: tole ni ena najlažjih iger. Kako boste na to gledali, je stvar posameznika: dovolj izzivov ali po nepotrebnem oteženo napredovanje? V vsakem primeru najnovejši *MoH* nekajkrat ravno zaradi te lastnosti uspe pričarati napetost in vsaj na videz podaljšati stopnje, ki so sicer kratke.

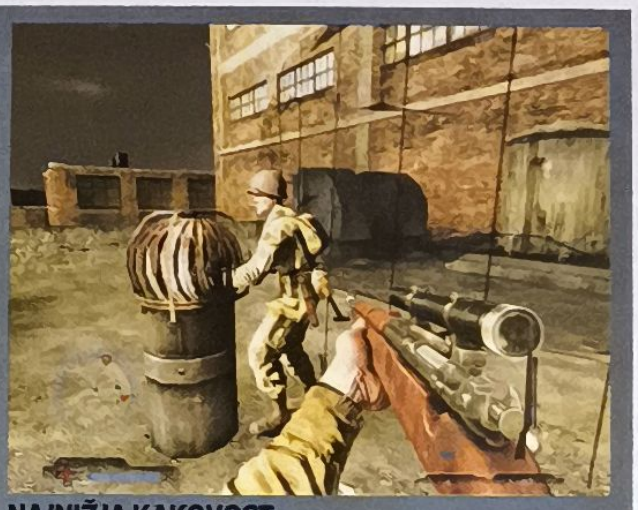
Airborne se vsekakor pametno in uspešno znebi mnogih zastarelih okov serije *Medal of Honor*, a zaradi nesrečnega izida tik za revolucionarnim *Bioshock* še vedno deluje kot predstavnik prvih, še sluzastih strelskih iger, ki so zapustile morje in se podale na kopno, medtem ko *Bioshock* tam že milijone let vlada in kot pravi kralj evolucije strelskih izkušenj že vzpostavlja prve civilizacije. Kljub temu je igri treba priznati presenetljivo velik napredek, sploh zato, ker izhaja iz serije, za katero smo vajeni, da prav ležerno počiva na svojih linearnih lovorikah. Pravzaprav ji preobrazba uspe celo tako dobro, da se odločitev *Call of Duty 4*, da popolnoma zapusti zgodovinska prizorišča druge svetovne vojne, nič več ne zdi tako briljantna in nesporno pravilna... ¤ PCF

Delovanje Nastavitve igre



NAJVIŠJA KAKOVOST

Tole je res lep pogon. Svet se zdi velik, podroben in avtentičen – moti le neumno pretiravanje s HDR, saj se vsaka kovinska stvar sveti, kot bi bila angelsko krilo.



NAJNIŽJA KAKOVOST

Površine postanejo sploščena megla, a to vam ne bo pomagalo, če imate karkoli starejšega od GeForcea 6 – *Airborne* nujno rabi grafično kartico s Shader 3.0.

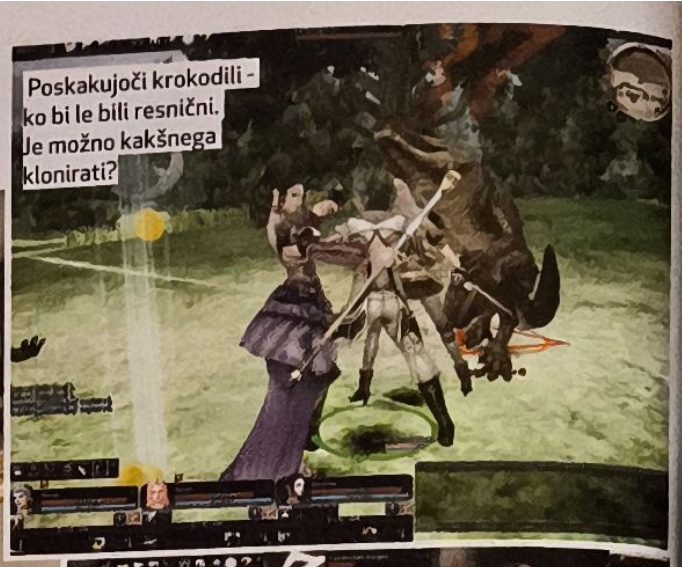
PCFormat Ocena

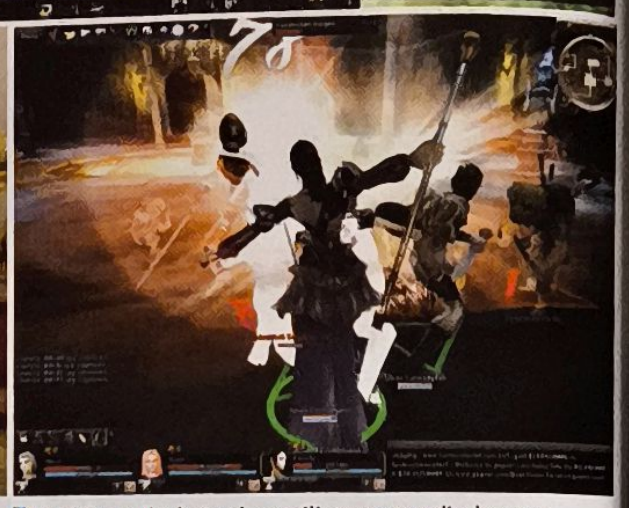
Min 2,8GHz, 1GB RAM, 3D kartica s Shader Model 3.0
Opt 3,4GHz, 2GB RAM, GeForce 7/Radeon X1

✓ Napeta ✓ Čudovita in izzivalna
✓ Nelinearna ✗ Premalo raznovrstna

Tradicionalna prvoosebna strelska igra, ki pa je vendar sveža – le tematika daje vedeti, da gre za še eno igro *Medal of Honor*.

80





Zgoraj Coprnika kajpada ne silimo v ospredje. Iz varne razdalje čara grdo odmerjene uroke na nasprotnike.

IZID/ŽE IZŠLO

Sword of the New World: Granado Espada

Originalen MMO? Lahko ste povsem brez skrbi, da ne…

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** K2 Network
- **Razvijalec** IMC Games
- **Večigralstvo** Itak
- **Zvrst** MMO
- **Na spletu** www.swordofthenewworld.com
- **Povejte svoje** www.pcformatslo.net/forum

V nasprotju z nekaterimi igrami, v katerih potrebujete nekaj ur, da ugotovite, kaj je z njimi narobe, vam bo v *Sword of the New World* to kojci jasno. Če ne drugače, opravite dolgo potrebo, vmes pa svojo kompanijo likov pustite sredi polja polnega sovragov. Ko boste prišli nazaj, bodo sovragi začuda mrtvi, vaši liki pa vsi mastni okoli gobca zaradi pridobljenih izkušenj, nemara celo kakšne zaužite stopnje.

Pa ne, da bi imeli kaj proti temu, da nam je v tem novem MMO-ju dano, da se naokoli potikamo kar s skupino namesto s posameznim junakom. Tu lahko vodite kar po tri naenkrat, skupaj pa jih zbobnate kar s seznama vnaprej ustvarjenih likov. Adijo dnevi iskanja dobrih coprnikov, ki bodo ščitili hrbet vašemu potikavcu. Preprosto izberite vsakega po enega in kombinaciji za dobro mero navrzite še bojevnika, ker ta pač ne sme manjkati. Še vedno se lahko pridružite tudi drugim igralcem, a igra ponuja razmeroma premeteno zmes soliranja in druženja z ostalimi.

Tudi estetsko gre za originalen naslov - postavljen v malce domišljisko različico evropske kolonizacije Novega sveta (jasno, po dveh nogah stopicljajočih krokodilov in letečih žužkov zato ne manjka). Kljub baročnemu evropejskemu videzu pa je v podobi zaznati korenine korejskih razvijalcev. Azijski vpliv je viden marsikje. Liki so v začetku opravljeni v lepe in stilske tudorske obleke, namesto v razcapane cunje in sandale, začetno območje v igri (v katero pridete po duhamornem vodiču) pa je živopisano mestece iz 15. stoletja. Elegantna igra, ni kaj.

Trije so gneča

A kot omenjeno v uvodu, je *Sword of the New World* pravzaprav igra, ki se igra kar sama. Veliko časa boste namesto deljenja ukazov skrbeli za to, da se liki iz vaše skupine ne bodo kar vsepovprek lotevali vsega, kar bodo uzrli. Gre za precej nervozno skupino, ki bo na svoj račun prišla v temnicah, kjer se naenkrat v sobi nadnje spravi tudi do 40 nebodigatreb, vsak izmed njih pa jasno za sabo pusti kak priboljšek ali cekin. In kljub temu, da vam bo dana možnost, da sami izberete, koga naj vaša kompanija natakne prvega, in da vsak izmed posameznikov v boju prispeva nekaj veščin, je to koristno le, kadar občasno naletite na kakšnega šefa. Vaša glavna vloga v bitki bo pobiranje sadja po tleh, kar bo zdravilo vse prisotne v boju. No ja, takšna lenoba med klanjem je nekaj časa prav zabavna, a ko boste naenkrat spoznali, da so fantje sposobni pravzaprav vse opraviti brez vas, se boste počutili nekako prazno *[Jaz s tem pri ustvarjanju revije nimam nikoli težav - Urednik]*. Še dobro, da lahko prvih dvajset stopenj likov igrate zastonj. Gre za dovolj zajetno časovno obdobje, da se lahko zavestno odločite, če boste igro igrali še v nadalje in zato plačate.

Trgovanje zna biti kompleksno, tu so tržnice, ki prodajajo dobrine drugim igralcem, lahko pa kaj zamenjate tudi z drugimi igralci. A vse to se zdi nepotrebno, saj boste vse, kar boste potrebovali, dobili od padlih grdavžev. Denar raje zapravljajte za hitro potovanje z enega konca na drugega ali za nove like. Trenutno je najboljša lastnost igre prav ta, da vas bo znala držati zainteresirane tako dolgo, dokler traja brezplačno obdobje igranja. Zatorej se jo izplača vsaj povohati, kljub zatikajočim se dialogom in prevodom. Ne verjamemo pa, da vas bo povsem prevzela, že zato ne, ker se boste v bojih svojim hiperaktivnim "podanikom" zdeli rahlo odveč. ¤ PCF

PCFormat Ocena

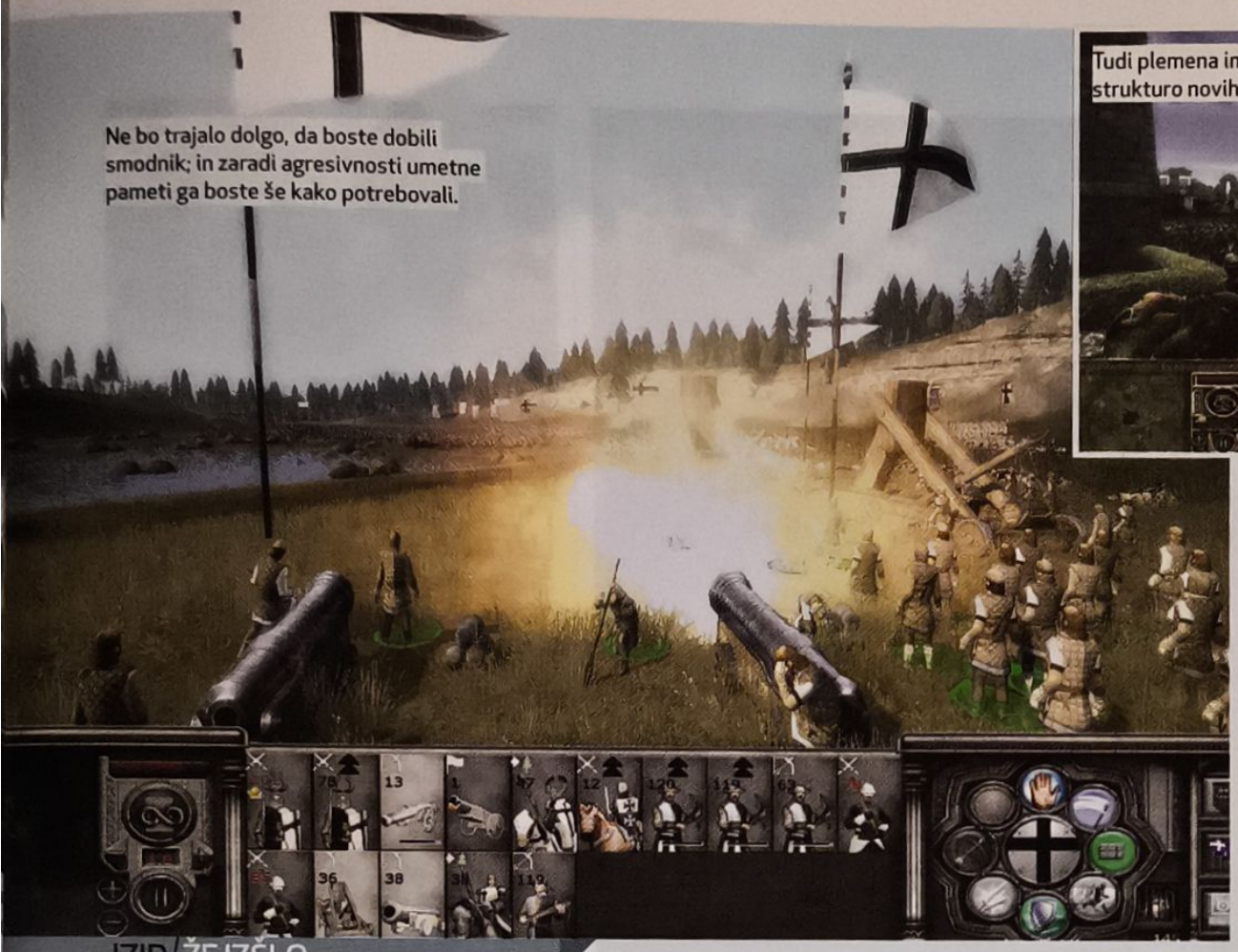
Min 1GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 2GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica

Originalen svet · Igra se kot *Diablo* · Švohotna realizacija bojev · Zanič prevod

Zanimiv svet, kateremu pa na žalost manjka interakcije, da bi postal velik. Lepo pa je, da je nekaj časa brezplačen in primeren za vse starosti.

71


Ne bo trajalo dolgo, da boste dobili smodnik; in zaradi agresivnosti umetne pameti ga boste še kako potrebovali.

Tudi plemena imajo zelo raznovrstno strukturo novih enot in zgradb.

IZID/ŽE IZŠLO

Medieval II: Total War Kingdoms

Totalno zavaljena, a vseeno zabavna razširitev

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** SEGA
- **Razvijalec** The Creative Assembly
- **Večigralstvo** 2-8
- **Zvrst** Strategija
- **Na spletu** www.totalwar.com
- **Skupnost** www.totalwarforums.com
- **Povejte svoje** www.pcformat.si/forum

Do zdaj je procedura postala že splošno znana. Po svoji dolgoletni tradiciji so fantje pri Creative Assembly tudi tokrat izdali novo razširitev uspešnice, istočasno pa že napovedali najnovejši projekt. A kakšna razširitev to je.

Originalna *Medieval* in *Rome* sta dobila samo po eno dodatno kampanjo z nekaj manjšimi popravki. Tokrat pa smo deležni kar štirih novih kampanj, ki se povrhu še zelo razlikujejo med seboj in vam postrežejo s povsem novimi elementi sistema igranja. Stvar je tako zajetna, da jo boste morali iz trgovine domov spraviti s pomočjo tovornjaka.

Po abecednem redu so nove kampanje Americas, Britannia, Crusades in Teutonic, pri tem pa so nekatere nove lastnosti igre specifične samo za eno kampanjo. Velikokrat bo šlo za pojavljanje določenega junaka, kot sta William Wallace in Rihard Levjesrčni, tu in tam, denimo v kampanji Crusade, pa se bodo ti pojavili še s posebnimi sposobnostmi in velikansko armado. Poleg tega se boste morali vsake naloge lotiti drugače, pač v skladu s tem, katero frakcijo predstavljate. Vidite? Gromozansko na najbolj pozitiven način.

Ni pa to razširitev, ki bi jo priporočali tistim, ki se želijo šele uvajati v serijo *Total War*, saj bodo n00be napredne kampanje v trenutku preplavile s problemi, potrebnimi rešitve; vse skupaj spominja na razširitev igre MMO, namenjeno zgolj veteranom. Izkušeni igralci pa bodo svež izziv sprejeli z odprtimi rokami. Frakcije začnejo svoj pohod razmeroma dobro razvite, tako da boste imeli takoj dostop do naprednejših enot – velikega števila naprednih enot. Že takoj po zagonu smo se znašli v bitki, kjer je na vsaki strani stalo krepko več kot 1.000 vojakov, pripravljenih, da se mrtvi uležejo na bojišče.

Nekaj drobnarij vseeno moti. Kot na primer dejstvo, da za nove rase ni bil narejen noben nov film in da je govor tu in tam malo zmešan. Vemo, da so bili Kelti tudi sami malo zmešani, a prepričani smo, da Irci ne govorijo enako kot Škoti. Tudi Norvežani zvenijo preveč rusko za naš okus...

Razširitev tudi ni združljiva z *Medieval II*, ki ga je bilo mogoče kupiti in sneti z interneta, saj je bila ustvarjena za evropsko različico igre. Vsekakor neprijetna novica za vse uporabnike storitve Steam.

Kljub temu pa je treba priznati, da le redko naletimo na tako natrpano razširitev, ali razširitev, ki bi bila tako raznolika. Morda ji manjka nekaj bolj eksotičnih začimb, a je že samo meso kampanj dovolj okusno, da bo brez težav nasitilo tudi gurmane. ¤ PCF

> "Stvar je tako zajetna, da jo boste morali domov spraviti s tovornjakom"

Bitka za prestol

Nov način igranja "Hotseat" omogoča, da več igralcev igra kampanjo na enem računalniku. Tako se boste lahko šli vojno proti prijateljem, posejanim po celem zemljevidu, ali pa boste z njimi sodelovali. Znotraj kampanje lahko prevzamete nadzor nad vsemi frakcijami, če želite. Odlična zabava za večere, ko se s prijatelji nimate kam dati.

PCFormat Ocena

Min 1,5GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Opt 2,4GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

✓ Velikanska! ✓ Raznovrstna ✓ Napredne enote
✗ Ne ravno prijazna do začetnikov

Zadnja razširitev za *Medieval II* vam nudi več kot boste zmogli pogoltniti. Žvečite počasi in z občutkom.

86

IZID/ŽE IZŠLO

Civilization IV: Beyond The Sword

Založnik 2K Games **Razvijalec** Firaxis
Večigralstvo Internet/LAN
Na spletu www.2kgames.com/civ4/beyondthesword

Glavna značilnost dobre razširitve igre? Originalna igra se brez nje zdi slabša. *Beyond the Sword* ponosno zdrgne s sebe vso umazanijo, ki so jo pustile prejšnje, nepomembne razširitve, saj se pokaže kot temeljni del svojega velikega očeta.

Njene začimbe so tako dobro zmešane z ostalimi okusi originalnega recepta *Civ IV*, da boste kmalu prepričani, da je bil okus celotne jedi že od nekdaj tak. Razširitev vpelje spremembe v samo jedro igre. Ampak potiho. Tako potiho, da se boste po prvih minutah igranja spraševali, kaj se je sploh spremenilo.

Tokrat se boste morali z upravljanjem ukvarjati malenkost več, nad glavo vam bo viselo malo več groženj in nekaj malega več globine boste našli na ekonomski poti do zmage. Natanko to, kar so izkušeni igralci iskali, tistim, ki pa je že prej bilo preveč vsega, pa to seveda ne bo všeč.

A če bi razširitev vsebovala samo spremembe pod pokrovom motorja, bi bili užaljeni. Na srečo so dodani "scenariji" veliko bolj eksperimentalni. V notranjosti se skriva klon serije *X-COM*, razširitev vojne prihodnosti in dodatek, kjer lahko bogove poprosite, da na sovražnika vržejo ognjeno kroglo. Prebrisane spremembe starodavne formule. ¤ PCF

PCFormat Ocena

Min 1,2GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 1,8GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica

✓ Spremembe, ki so dejansko pomembne
✓ Odbiti dodatki ✗ Začetnike bo prestrašila

***Beyond The Sword* ne poveča privlačnosti *Civ IV*, a če čutite kaj ljubezni do Sida Meierja, razširitev preprosto morate imeti.**

80

Zgoraj **Scenarij The Next War: tisti, ki iščejo zgodovinsko natančnost, se bodo gotovo razpočili.**

IZID/ŽE IZŠLO

Dawn of Magic

Založnik Deep Silver
Na spletu www.deepsilver.com

Aha, smo torej tale prestrašeni čarodej z očali in čopkom. Smo v šoli in klepetamo s svojimi učitelji o tem, za katero smer se bomo specializirali, ko bomo končali šolanje. In če vam to zveni, kot bi bilo spisano s strani JK Rowling, naj vam predstavimo še zadnji izpit v šoli magije: ubite deset škorpijonov, preden to uspe kateremu drugemu učencu.

Ja, pred nami je še ena generična domišljijska pustolovščina. Super, ker ljudje komaj čakajo na enolično mlatenje po enakih nasprotnikih, značilno za zvrst MMO. Le da tu ni kakšne interakcije z ostalimi igralci. Ali zabavnosti. Nadzorni sistem je na otip precej neroden, pogled na dogajanje, čeprav ga je mogoče spreminjati, pa omejen. Sama pokrajina sploh ni slabo oblikovana, če jo dobite v lep kader, a videz kvarijo podpovprečni modeli likov. Na kratko - pozabite. ¤ PCF

PCFormat Ocena **54**

IZID/ŽE IZŠLO

Ship Simulator 2008

Založnik VStep Razvijalec Lighthouse
Na spletu www.shipsim.com

Nekaj nam pravi, da podobnost na prvi pogled med VStepovim *Ship Simulatorjem 2008* in Microsoftovim *Flight Simulatorjem* ni nobeno naključje. Na žalost pa na račun preprostega kopiranja videza uspešnega naslova koncept drsenja po Sredozemlju s hitrostjo 20km/h ni nič kaj bolj privlačen za množice.

Sicer bodo tudi laiki cenili realistično prikazana pristanišča, kot sta New York in San Francisco (novost v tej različici), a dejstvo, da ne morete potovati po svetu, ne da bi se najprej teleportirali na odprto morje, resno omeji globino igre za tiste, ki bi radi raziskovali morja. Precej prepričani smo tudi, da mora kapitan supertankerja početi še kaj drugega od pritiskanja smernih tipk, da bi obračal 350 ton železja. To in pa pomanjkanje tridimenzionalnih valov nas je navedlo do razmišljanja o tem, kako natančen simulator to sploh je. Če imate globoko v sebi ukoreninjeno strast do plovbe po morju, se boste morda s tem naslovom lahko malo ogreli, ko bo zunaj prehladno ali preveč razburkano, da bi stopili na krov prave ladje. Vsi ostali boste gotovo ostali žalostno neprepričani. ¤ **PCF**

PCFormat Ocena **68**

IZID/ŽE IZŠLO

Pro Cycling Manager

Razvijalec Focus Home Interactive
Na spletu www.cycling-manager.com

Zdaj šele razumemo, zakaj veliko ljudi ne razume naše obsedenosti s serijo *Football Manager*; če ne razumete igre in vseh dogodkov, povezanih z njo, potem se enostavno ne morete vklopiti v dogajanje na zaslonu.

Natanko tako smo se namreč sami počutili, ko smo se podali v svet profesionalnega kolesarstva. Zares smo se trudili, prisežemo. Upali smo, da

nas bo priloženi vodič za roko popeljal skozi ulice in preko gora Francije, in da bomo ob koncu vadbenega dela razumeli in ljubili vrtenje pedal po neskončnem asfaltu. Na žalost pa se omenjeni vodič nalaga dlje kot za njim igra, različni scenariji pa od vas preprosto zahtevajo, da kliknete na nekaj gumbov, ne da bi vam pošteno razložili, kaj s tem sploh počnete.

Prav gotovo gre za dovolj globoko simulacijo tega športa, a če kolesarstva ne spremljate redno in ne poznate vseh mogočih taktik, ki jih ta vzdržljivostni šport vključuje, potem bo *PCM* za vas verjetno preveč naporen, da bi se poglobili vanj. ¤ **PCF**

PCFormat Ocena **72**

IZID/ŽE IZŠLO

Vigil: Blood Bitterness

Razvijalec Freegamer
Na spletu www.freegamer.net

Kaj bi lahko bilo bolj zabavnega od igre, ki vas na vse pretege želi na vsakem koraku šokirati s svojim videzom? *Vigil* je ena tsitih iger, ki jih želite imeti radi - je skrajno stilizirana (kot denimo *Killer 7* ali *Psychonauts*) in poskuša z določenimi novimi pristopi. Na žalost pa na koncu izpade preveč zoprna za igranje in premalo privlačna, da bi še naprej izpostavljali oči unikatnemu videzu.

Razlaga zapleta ni preprosta; vse je namenoma čudaško in se vas na vse pretege trudi zmesti. Temačna zgodba o temnih ritualih in temnemu prelivanju krvi se dogaja v temnem svetu, polnem teme. Temačnost je ena glavnih lastnosti naslova, če še niste opazili. Na žalost so to tudi slabe uganke in zmedena akcija, katere namen je bil očitno povzročanje glavobola. Končni rezultat tega je, da (celo če vam uspe nasesti vzdušju igre) vam moramo priporočati, da greste skozi igro s pomočjo navodil, da boste tako kar najhitreje preskočili vse igralne dele.

Naj bo to dobra šola za vse razvijalce s podobnimi zamislimi: zgolj drugačnost ni dovolj, če je samo jedro nedostopno zaradi zmedene izvedbe. ¤ **PCF**

PCFormat Ocena **32**

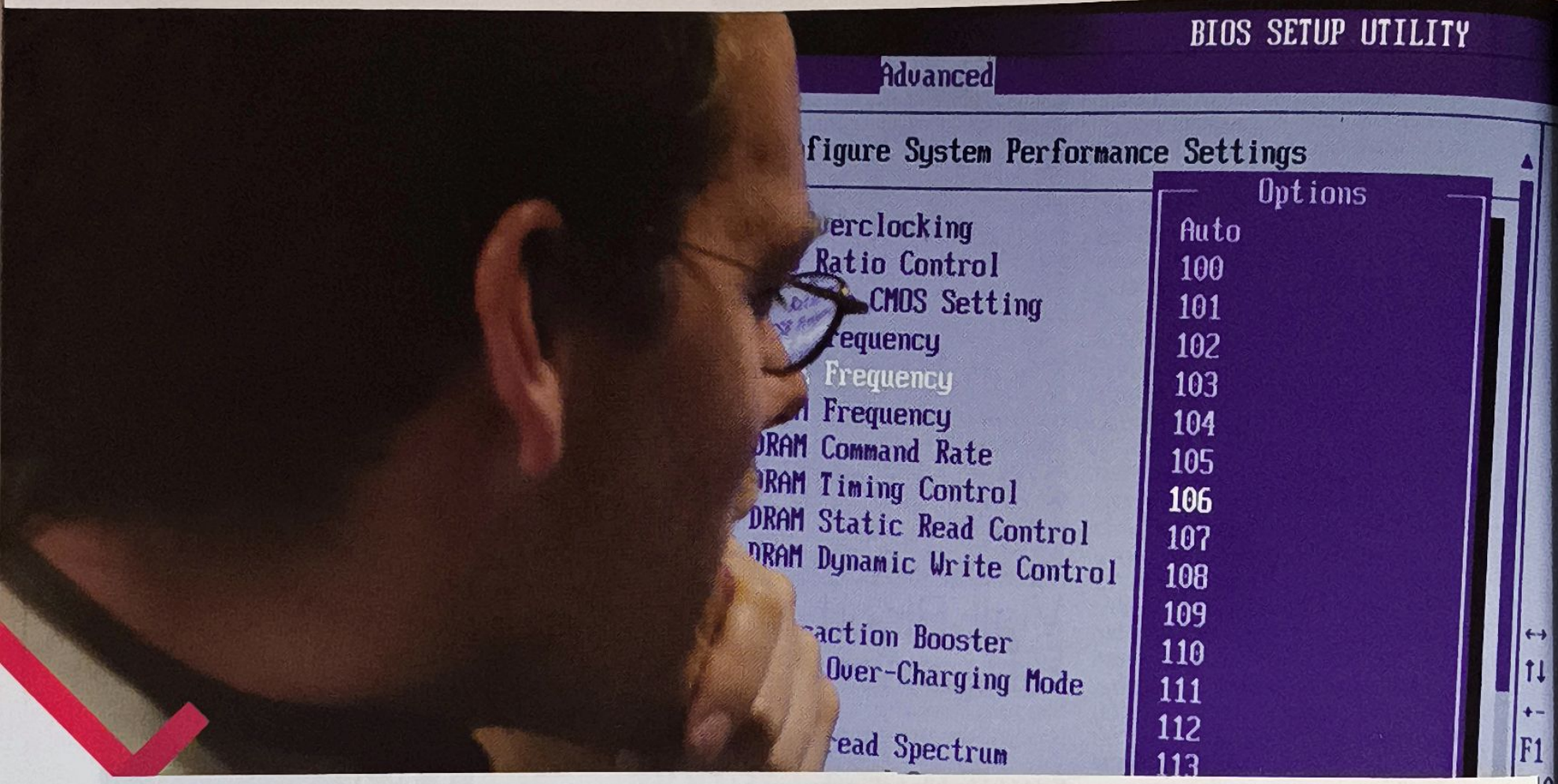
SAMI O SEBI

Ogrodje XNA Framework, ki ga je Microsoft lansiral pred šestimi meseci, omogoča neodvisnim programerjem, da ustvarjajo kvalitetne igre za PC in Xbox 360. *Hurricane X* je 3D akcijska igra, kjer se boste spopadali z valovi nasprotnikov v tipičnem arkadnem slogu. *Dishwasher: Dead Samurai* je akcijska igra stare šole s pogledom s strani, ki spominja na igro *Viewtiful Joe*, kjer dobro opremljen junak odpravlja horde hudobnežev.

Maximi Plantady, glavni programer, Dofus

Delavnice

Iztisnite zadnjo kapljo potu iz računalnika



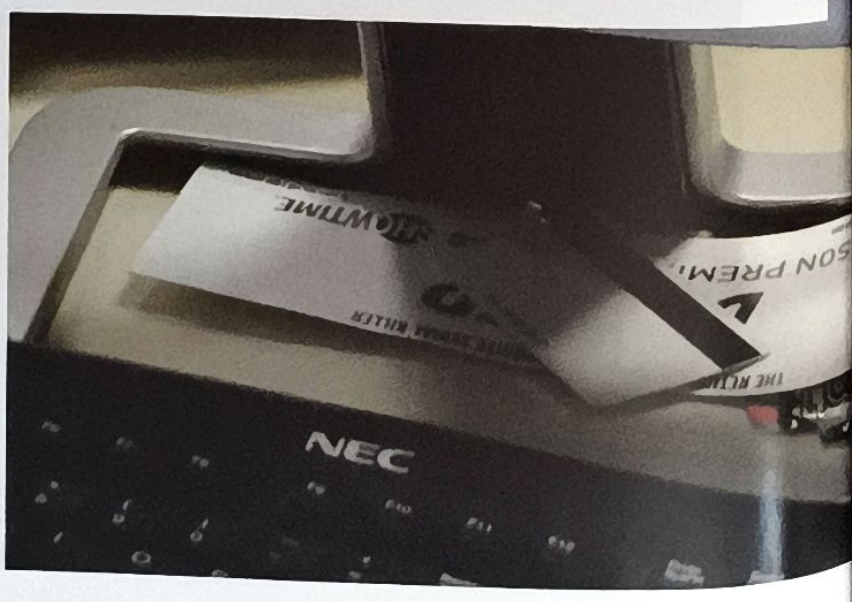
Veliki vodič po BIOS-u

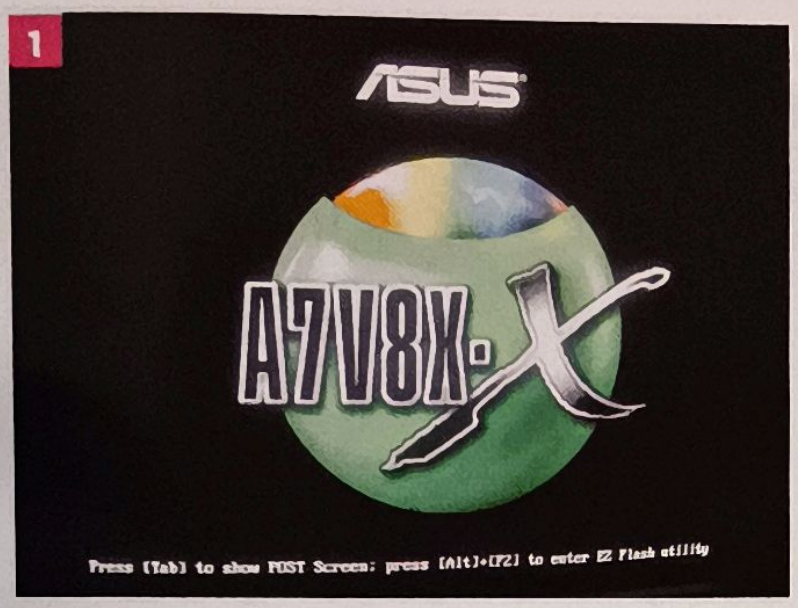
Delovanje vašega računalnika lahko izboljšate, še preden vstopite v Windows. Naj vas seznanimo z vašim novim najboljšim prijateljem, ki mu je ime BIOS

Vaša dolžnost, dolžnost lastnika PC-ja, je, da iz svojega digitalnega prijateljčka izvlečete največ, kar lahko. Poslužite se lahko sprememb v registru, defragmentacije trdega diska in podobnih trikov v Windows, da bi vaš računalnik deloval malenkost bolj poskočno. A operacijski sistem ni edino mesto, kjer lahko pospešujete delovanje.

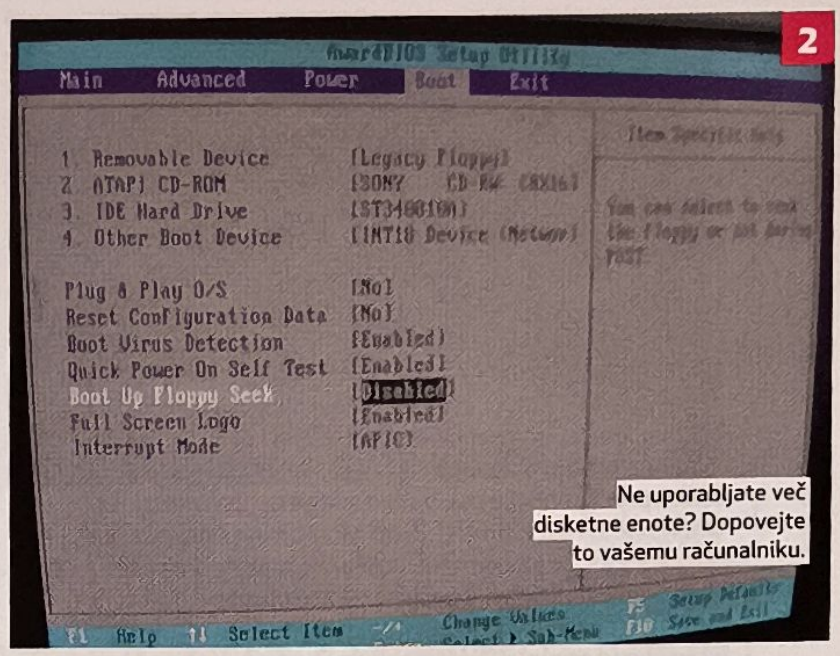
Zabava se lahko začne, še preden Windows sploh dobi priložnost, da se zažene. BIOS ali Setup utility, kot je včasih poimenovan, vsebuje vrsto nastavitev, ki jih lahko spremenite sebi v prid. Lahko boste spreminjali določene vrednosti, v nekaterih primerih pa kakšno zadevo tudi izklopili ali vklopili, da bo tako vaš sistem deloval hitreje in bolj učinkovito.

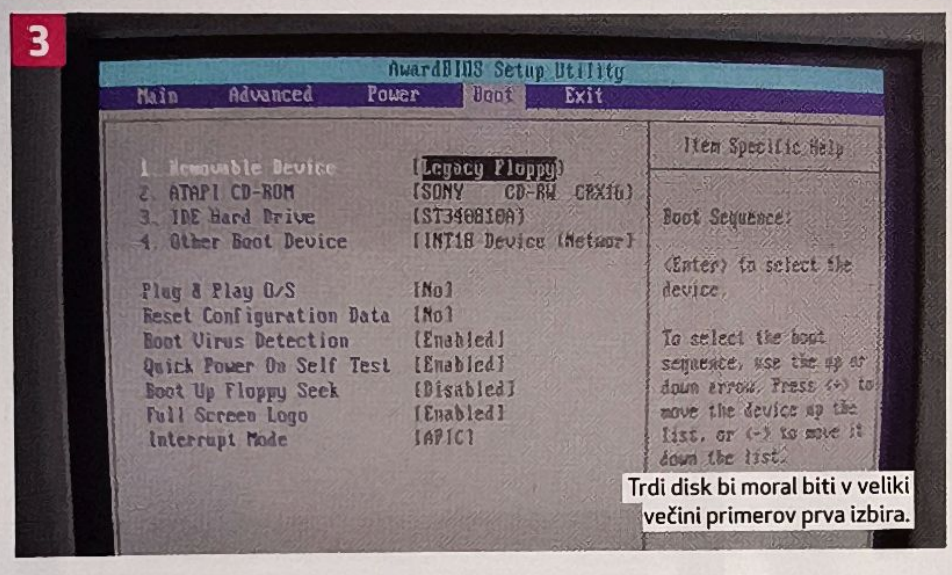
Pritisnite tipko Delete takoj za tem, ko zaženete PC, in vstopili boste v BIOS. Podatki, do katerih boste dostopali v BIOS-u se razlikujejo od PC-ja do PC-ja. Nastavitve določajo obnašanje osnovne plošče in komponent, ki so nanjo priključene, kot so denimo trdi diski, pomnilnik in procesor. Preden se lotite kakšnega podviga, si je dobro zapomniti originalne nastavitve BIOS-a - če boste vpeljali kakšno spremembo, s katero ne boste zadovoljni, boste sistem takoj spravili spet v zdravo stanje. ¤ PCF

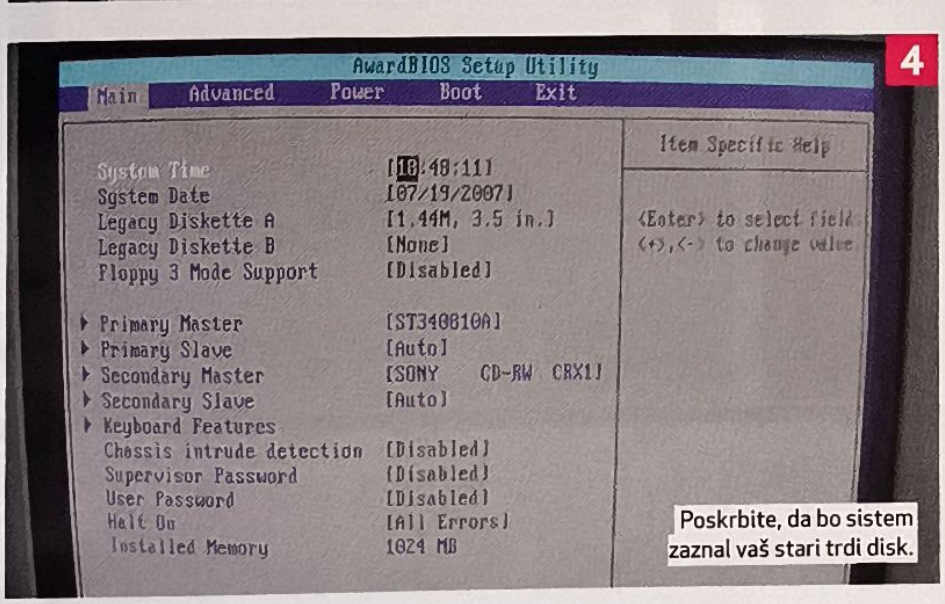




Levo Začnite razbijati po tipki Delete in znašli se boste v BIOS-u (najbrž).







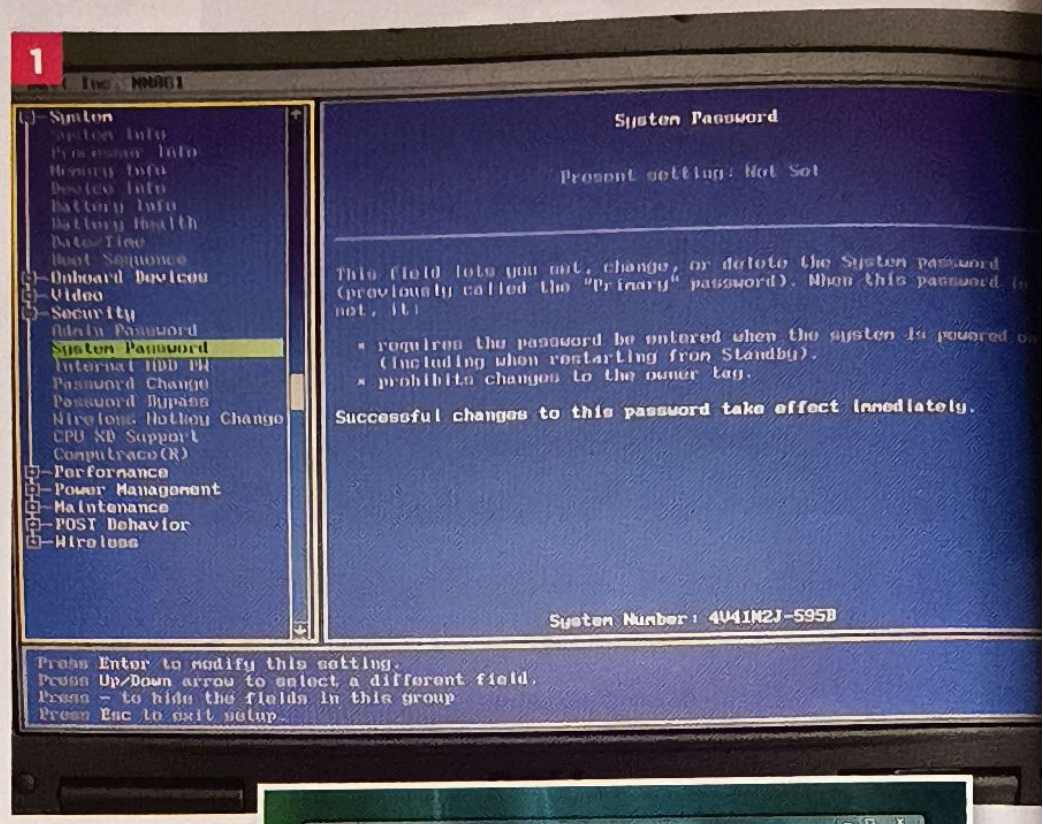
"Hitrost zagona sistema ni odvisna zgolj od nastavitev v Windows. Obstaja še en način - poglejte v BIOS..."

Osnove

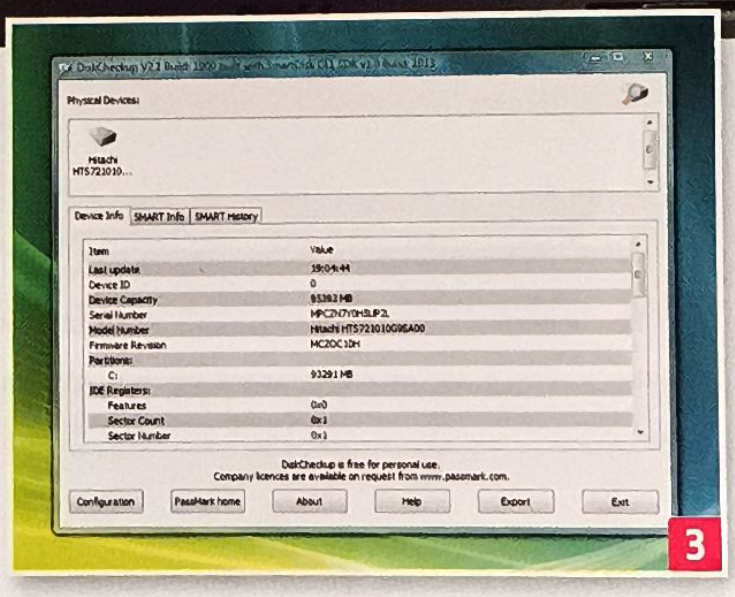
Če želite priti do BIOS-a, morate biti hitri. Samo nekaj sekund imate na voljo, preden je prepozno in se začne zaganjati sistem Windows. Če tipka Delete ne deluje, na zaslonu pa ni omenjena kakšna druga, boste morali za magično tipko pogledati v navodila za osnovno ploščo (1). Hitrost zagona sistema ni odvisna zgolj od nastavitev v Windows. Obstaja še en način. Poglejte v BIOS in morda boste imeli možnost izklopiti poskuse sistema, da najde disketno enoto. Te so danes že pošteno zastarele in bolj ali manj nepotrebne, tako da boste z lahkoto živeli brez nje (2). Vrzite oko tudi na vrstni red enot za zagon sistema ("boot sequence"). Poleg trdega diska lahko sistem zaženete tudi z optičnega diska ali celo prek mrežne kartice. Spremenite vrstni red tako, da bo na vrhu seznama vaš trdi disk (3). BIOS nekaterih PC-jev vsebuje nastavitev poimenovano Delay IDE Initial. Ta možnost vam omogoča, da prisilite sistem, da počaka z zaznavanjem enot IDE. Pri novejši strojni opremi to ne pomeni nič, vam pa lahko pride prav, če imate v sistemu še vedno priklopljen kak star trdi disk (4).

Stabilnost

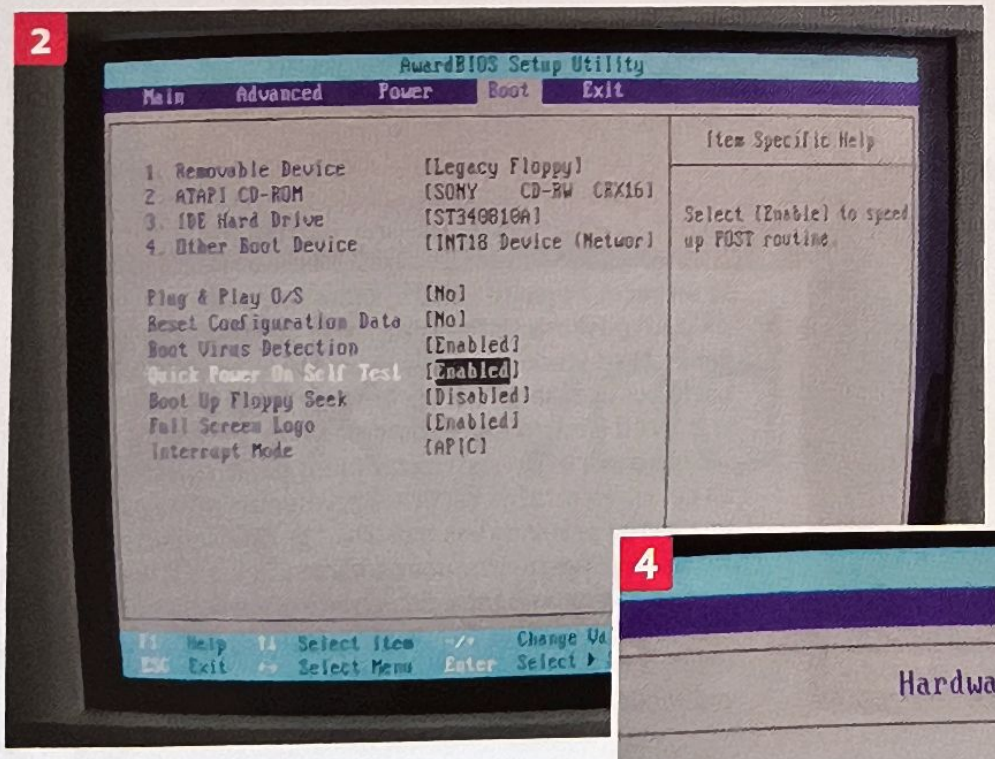
Windows ima lastno geslo in tudi BIOS lahko ima lastno geslo. Aktivirajte to možnost in vaš PC se ne bo niti zagnal, če ne boste vnesli pravega gesla. Ne pozabite pa, da vam pozabljeno geslo lahko nakoplje en krasen glavobol ali dva. Ponastavljanje gesla običajno vključuje premeščanje mostičkov na osnovni plošči. Navodila osnovne plošče bodo pri tem nepogrešljiva (1). Ko se bo PC zagnal, bo izpisal podrobnosti o pomnilniku in ostali priključeni strojni opremi. To se imenuje Power on Self Test in je zgolj informativne narave. Varno lahko možnost izključite in PC se bo zagnal tistih nekaj trenutkov hitreje (2). Odpoved trdega diska je lahko precej neprijetna. Veliko sistemov ima možnost imenovano HDD SMART (Self Monitoring Analysis and Reporting). Če jo vključite, vas lahko opozarja na težave z vašim trdim diskom. Zadevo morate omogočiti v BIOS-u in jo uporabiti v navezi z orodjem za preverjanje zdravja diska, kakršno je denimo *DiskCheckup*. Program dobite brezplačno na strani www.passmark.com/products/diskcheckup.htm, deloval pa bo lepo pridno in tiho v ozadju (3). Imena kategorij se med BIOS-i razlikujejo, tako da iskanje možnosti, ki bi jih radi spremenili, prepuščamo vam. Večina osnovnih plošč pa pozna kategorijo Hardware Monitor. Ta vam omogoča, da spremljate temperaturo procesorja in osnovne plošče. Če vaš PC pogosto zmrzne ali pa se navidezno brez razloga ponovno zažene, poglejte temperaturo, ki je tu izpisana. Če znaša temperatura procesorja nad 85°C, potem je čas, da vas začne resno skrbeti (4).



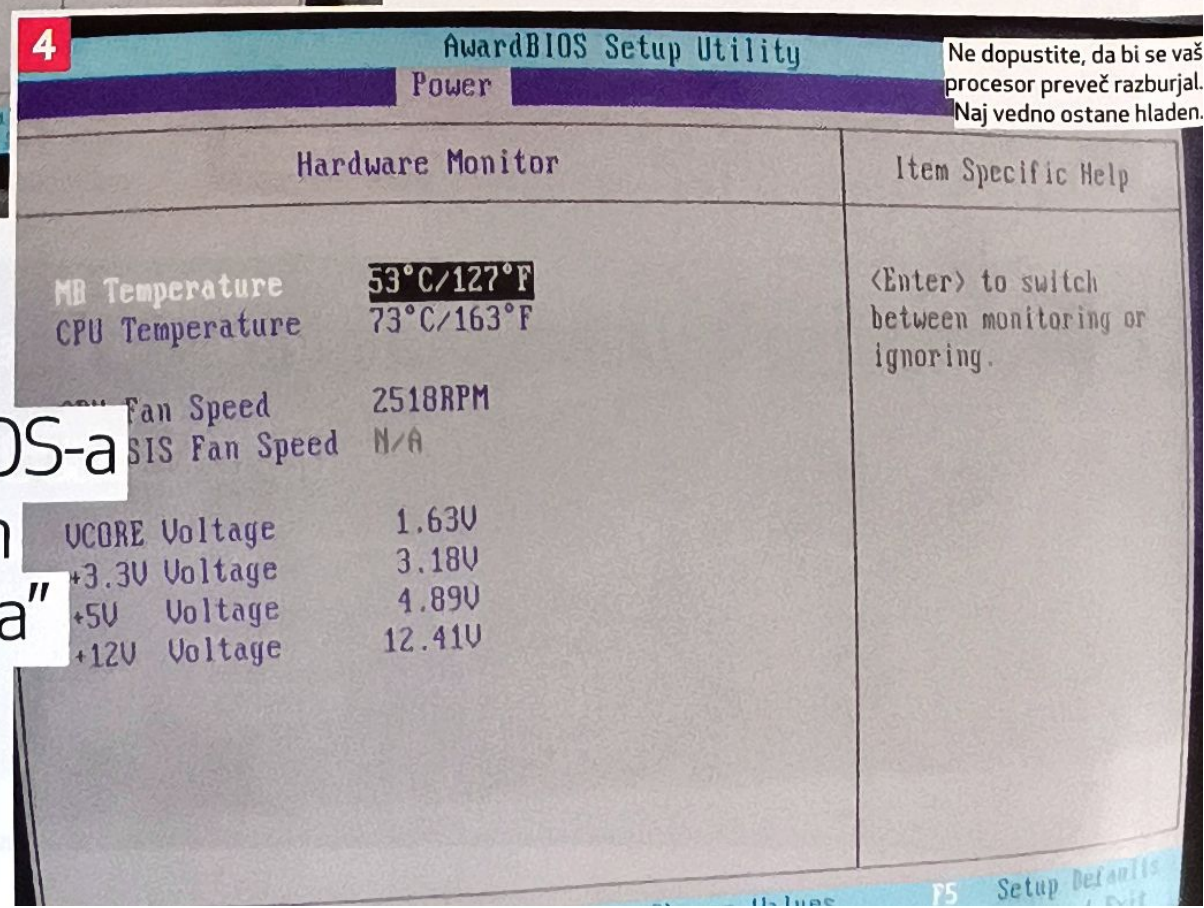
Zgoraj Varnostnih gesel ne more nikoli biti preveč, kajne?



Zgoraj Majhno, brezplačno, a zelo uporabno orodje.

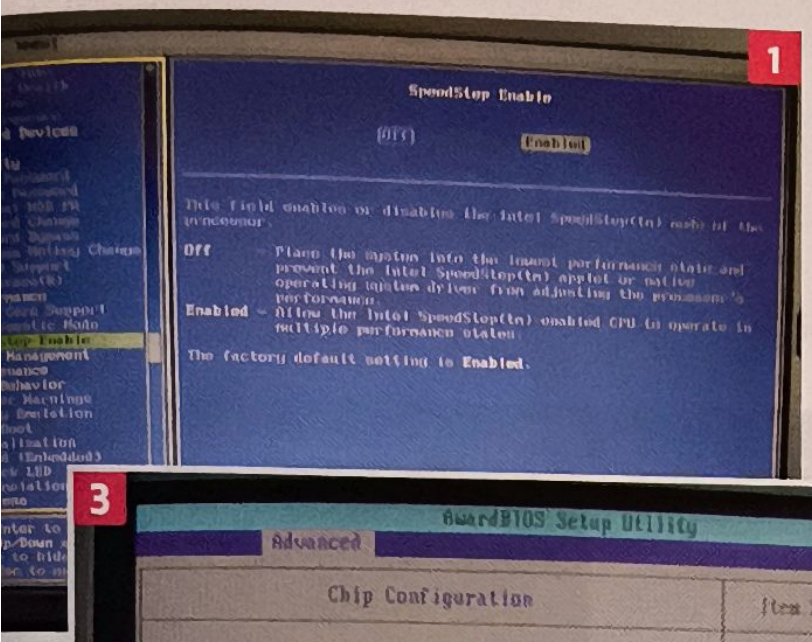


Levo Še nekaj sekund hitrejše zaganjanje vašega sistema...

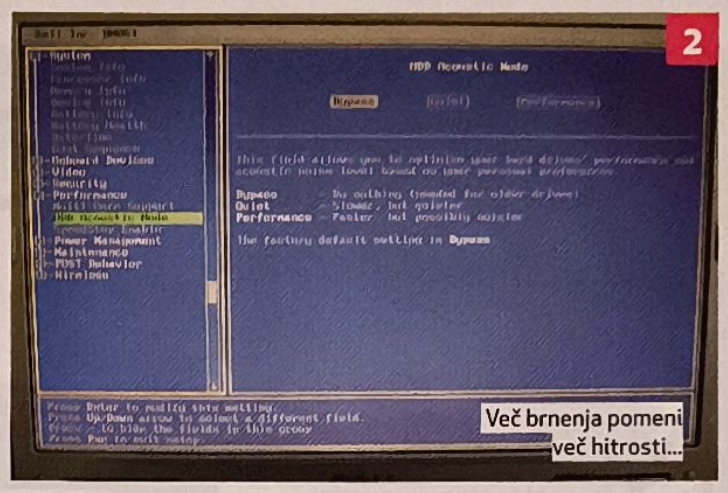


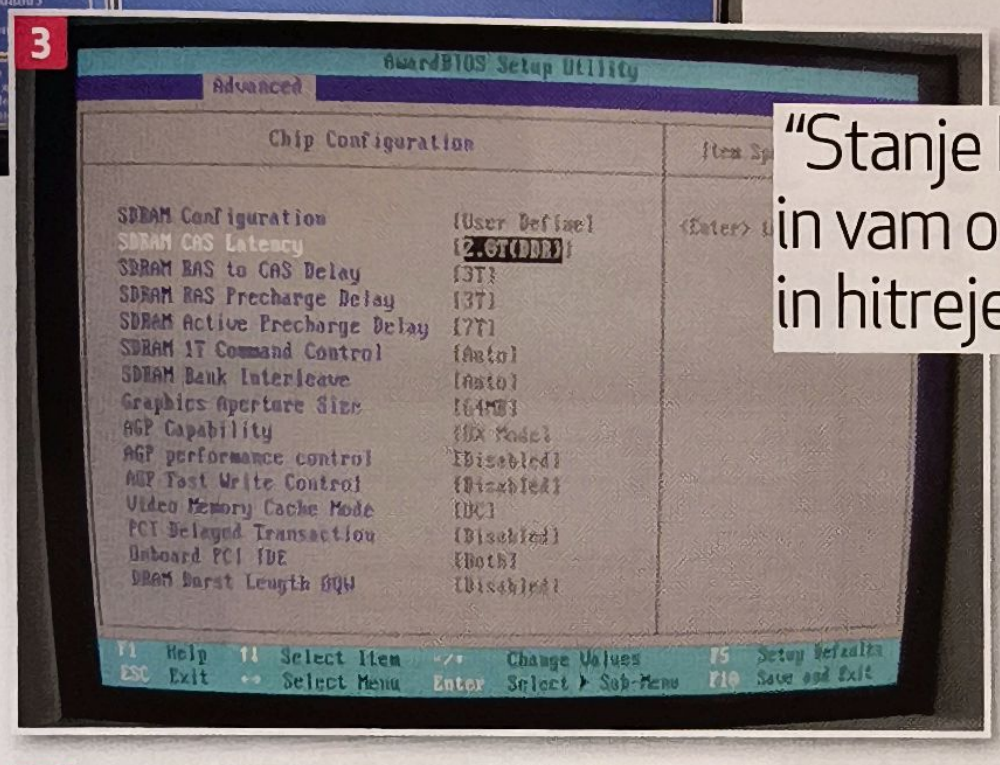
Ne dopustite, da bi se vaš procesor preveč razburjal. Naj vedno ostane hladen.

"Pozabljeno geslo BIOS-a vam lahko nakoplje en krasen glavobol ali dva"



Levo Če imate SpeedStep, boste v nadzorni plošči videli Intelovo ikono.

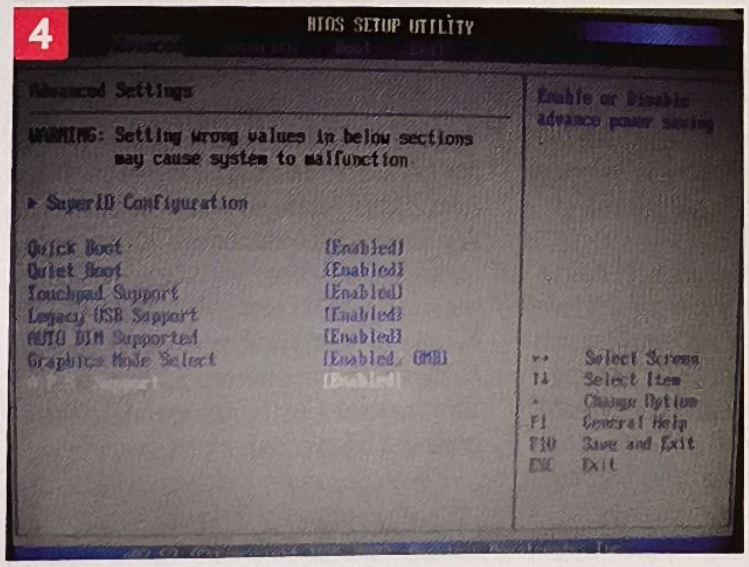




"Stanje Hibernate varčuje z energijo in vam omogoča, da zaženete sistem in hitreje nadaljujete z delom"

Delovanje

Če imate notesnik z Intelovim procesorjem, boste verjetno v BIOS-u našli možnost, poimenovano SpeedStep. Ta programom omogoča dinamično spreminjanje hitrosti ure procesorja. Ko bo notesnik priključen na električno napetost prek vtičnice, bo deloval s polno hitrostjo, če ga bo gnala baterija, pa bo lahko znižal frekvenco in napetost procesorja. Tako boste sicer baterijo dlje časa držali pri življenju, boste pa nekaj malega izgubili na hitrosti delovanja. V BIOS-u lahko ročno nastavite SpeedStep (1). Oglejte si še HDD Acoustic Mode. Ugotovili boste, da je ta možnost privzeto izklopljena, vendar lahko sistem deluje hitreje, če je aktivirana. Če vklopite to možnost, bo trdi disk dobil pospešek. Edina težavica je, da bo ta povečana aktivnost pomenila tudi, da bo disk znatno bolj glasen. Vsaj poskusite s tem trikom, morda se vam to ne bo zdela prevelika žrtev (2). V BIOS-u boste imeli tudi možnost navijanja pomnilnika. Poiščite možnost CAS Latency in se lotite nastavljanja. Nižja kot je latenca CAS, bolje bo sistem deloval. Poskusite z vrednostjo 2 (3). V Windows XP kliknite Start > Turn Off Computer, da boste videli možnosti za izhod iz sistema. Držite tipko Shift in možnost Stand By bi se morala spremeniti v Hibernate. To stanje varčuje z energijo in vam omogoča, da veliko hitreje zaženete sistem in nadaljujete z delom. Če nikjer ne vidite možnosti Hibernate, preverite, če imate v BIOS-u omogočeno nastavitev Advanced Power Management/Saving (4).



Zgoraj Navijte pomnilnik in izboljšajte delovanje vašega sistema.

Levo Hibernacija je lahko dobra rešitev za hitrejši zagon.

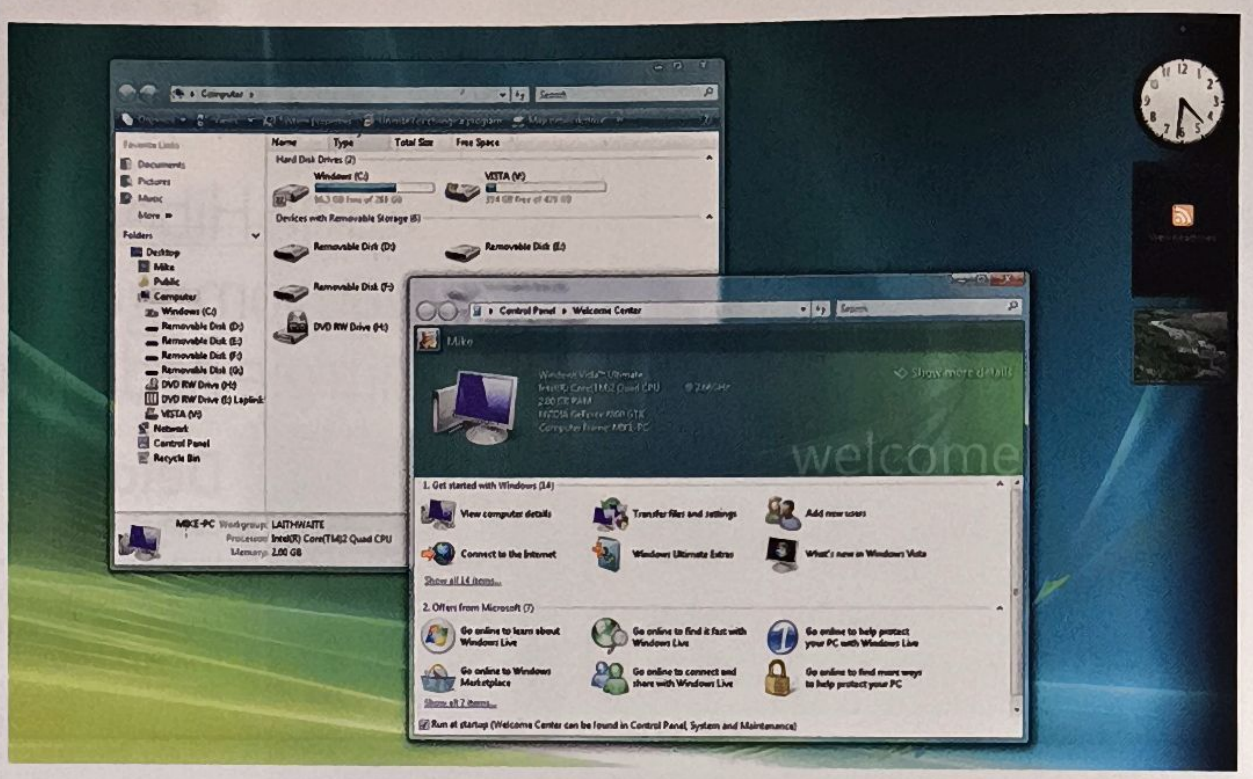
Naj Vista dela za vas

Brezplačno pospešite Visto ter mimogrede izboljšajte še varnost in produktivnost

Nadgradnja na Visto je lahko neprijetna izkušnja, saj je novi sistem precej drugačen od tistega, česar ste vajeni, a se malce vztrajnosti splača. Hitro se boste znašli in po kakšnem tednu ali dveh boste prepričani, da sistem že zelo dobro poznate. Ah, kako se boste motili.

Čeprav so kozmetične spremembe v Visti precej pomembne, ima ta sistem še veliko skritih novosti, ki ždijo pod ličilom. Nova orodja za izboljšanje produktivnosti se ne pojavljajo v nobenem meniju, obstajajo spremembe v registru, ki lahko izboljšajo zmogljivosti sistema, pomembne varnostne nastavitve pa so zakopane globoko v pogovornih oknih z lasnostmi... Vista je do grla polna skrivnostnih, a pomembnih lastnosti, ki vam bodo pomagale iztisniti še zadnje kaplje moči iz sistema. Tokrat vam predstavljamo več kot 30 najboljših nasvetov in trikov.

Če vaš računalnik peša pri grafiki, lahko poskusite izklopiti vse tiste krasne, a sistemsko požrešne lastnosti vmesnika Aero (kliknite na Control Panel > Personalisation > Window Color and Appearance > Open Classic Appearance Properties in izberite barvno shemo Windows Vista Basic). S tem boste pospešili delovanje sistema, res pa je, da boste izgubili nekaj dodatkov, ki so odvisni od Aera, kot je na primer Flip3D, grafični vmesnik za preklapljanje med programi.



Zgoraj Če malce pobrskate po Visti, boste odkrili na ducate možnosti, s katerimi lahko optimizirate delovanje vašega računalnika in si olajšate življenje.

Dodatki Ace

Zanemarjanje novih lastnosti Viste mogoče ni najboljša ideja, čeprav to pomeni nekoliko hitrejše delovanje. Zakaj torej ne bi dodali novih funkcij? Ali, še bolje, obnovili tistih, za katere ste bili prepričani, da jih že imate?

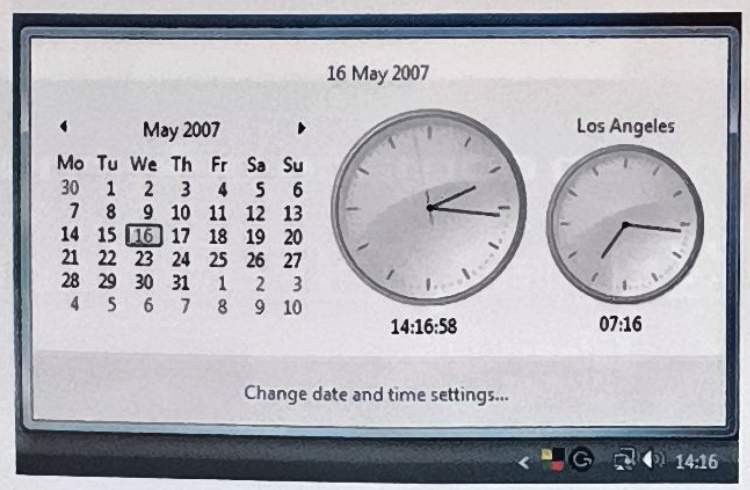
Vista je na primer izgubila možnost ustvarjanja datotek Zip, zaščitenih z geslom. Da bi pridobili dodatno varnost, boste prisiljeni namestiti orodje za arhiviranje drugega proizvajalca, kot je na primer brezplačni *SecureZip* (www.securezip.com) podjetja PKWARE.

Windows XP vam je omogočal, da ste sami določili, koliko prostora naj si prisvoji System Restore. Vista je pri tem bolj nonšalantna - pograbi namreč 15 odstotkov prostora in vam ne ponuja nobenega očitnega načina, da to spremenite. Na srečo pa lahko s skokom v urejevalnik registra vzamete vajeti vsaj delno v svoje roke. Zaženite torej urejevalnik in poiščite ključ HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\SystemRestore\cfg, kjer DiskPercent nastavite na vrednost, ki jo želite dodeliti za System Restore.

Najhujša pomanjkljivost Viste pa so velikanske spremembe v DirectSound, ki pomenijo, da določeni programski vmesniki za zvočne učinke, kot je na primer EAX, ne bodo več delovali. V določenih igrah bo zvok tako reproduciran samo kot čisti avdio. Creativov novi *ALchemy Project* lahko povrne tiste krasne zvočne učinke v kar nekaj igrah - snamete ga lahko z http://preview.creativelabs.com/alchemy.

Vista je prinesla tudi kar nekaj sprememb v *Explorerju* in meniju Start. Če ste pravkar presedlali z Windows XP, vas bo ta sprememba kar šokirala. A ne skrbite, saj obstaja kar nekaj načinov, da se boste spet počutili kot doma. V meniju Start na primer ne boste več našli ukazne vrstice Run, ki jo lahko hitro odprete tako, da pritisnete kombinacijo tipk Windows in [R]. Možnost za zagon tega okna za neposreden vnos ukazov lahko tudi povrnete na staro mesto, in sicer tako, da z desnim gumbom miške kliknete na meni Start in izberete Properties > Start menu > Customize, kjer označite možnost "Run command".

Kljub spremembam pa se poskusite vzdržati jokanja za XP, ker je nova Vista na splošno znatno boljši sistem. Če želite skrajšati čas nalaganja sistema z odstranjevanjem programov, ki se zaženejo s sistemom, pustite MSConfig.exe lepo pri miru. V Windows Defender je vključeno znatno zmogljivejše orodje za to opravi-



Prikaz ure v opravilni vrstici lahko zdaj razširite, da bo prikazoval še čas na drugem koncu planeta.

ZRNO MODROSTI

Vistin CompletePC Backup shrani vaše podatke v eno samo, veliko datoteko VHD (Virtual Hard Disk). Če želite obnoviti le nekaj datotek iz varnostne kopije, boste to najlaže naredili z VHDmountom, ki bo vaš sistem prepričal, da je datoteka dejansko lokalni trdi disk, s čimer boste dobili dostop do vsebine, izbrane datoteke pa boste lahko kopirali na klasičen način. Navodila za uporabo boste našli v blogu na MSDN, in sicer na naslovu http://tinyurl.com/ywsf2c.

ZRNO MODROSTI

Vmesnik Vista Aero lahko izklopite, če ga vaš notesnik ne prenaša najbolje, a boste s tem izgubili kar nekaj novih in uporabnih možnosti, zato je bolje, če ga samo priredite. Pojdite na Computer > System Properties > Advanced System Settings, kliknite na Settings v razdelku Performance in onemogočite funkcije, kot so prosojnost, senčenje in prehodi. Vista bo delovala hitreje, druge pomembne funkcije vmesnika Aero pa bodo še vedno aktivne.

lo, v katerem so navedeni vsi takšni programi, vključno s podrobnimi informacijami o vsakem in seveda z možnostjo, da vsak program odstranite s seznama ali kar iz sistema. Kliknite na Tools > Software Explorer v Windows Defenderju in zadevo preizkusite.

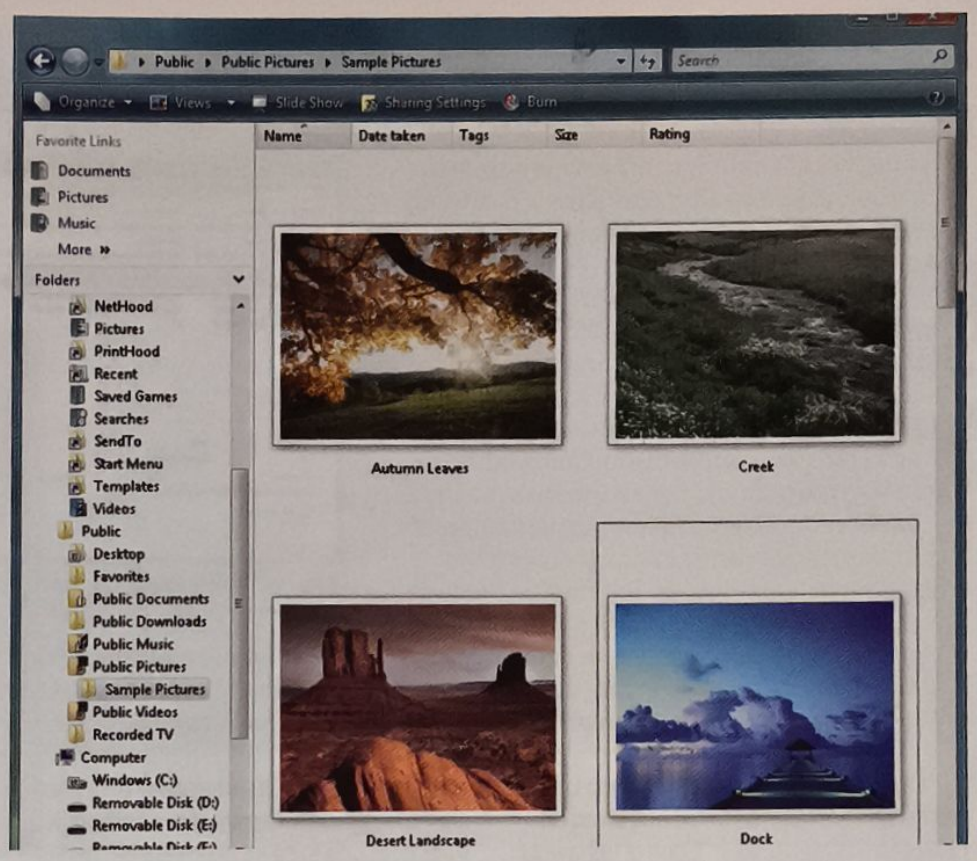
V Visto so vključena tudi druga uporabna orodja, ki so bila prej na voljo samo v drugih različicah Windows. *Sniping Tool* je na primer takšno orodje, ki je bilo prej na voljo samo v sistemih za tablične računalnike, omogoča pa zajem dela zaslona - vsekakor gre za veliko bolj uporabno možnost kot je pritiskanje na PrtSc. Zaženete ga lahko iz \Windows\System32\SnippingTool.exe (ali poiščite "Snipping", če ga tam ne najdete).

Med pomembnejšimi spremembami so tudi majhne, a priročne izboljšave *Explorerja*. Če na primer držite tipko [Shift], ko z desnim gumbom miške kliknete na mapo Vista, in v priročnem meniju se bo znašla možnost "Open Command Window here", s katero odprete ukazno vrstico v izbrani mapi. Držanje tipke [Shift], ko z desnim gumbom miške kliknete na datoteko, bo razkrilo še eno dodatno možnost - "Copy as path", ki kopira polno pot datoteke v odložišče.

Napredni požarni zid

Varnostne prednosti Viste so glavni razlog za nadgradnjo, seveda pa izboljšana varnost ne pomeni popolne varnosti. Novi požarni zid je sicer veliko boljši od

Desno Držite tipko [Ctrl] in zavrtite koleščck za miški, da spremenite velikost pomanjšanih slik v *Explorerju* ali ikon na namizju, lahko pa tudi spremenite pogled okna.



tistega, ki je vključen v XP, a še vedno ne zna pravilno spremljati odhodnih povezav. Če je vaš sistem okužen s škodljivim programom, temu nič ne more preprečiti, da ne bi klical domov. Najboljša rešitev je seveda uporaba požarnega zidu drugega proizvajalca, če bi vseeno radi vztrajali z Vistino rešitvijo, pa obstaja rešitev.

Kliknite na gumb Start, v iskalni okvir vpišite Firewall in pritisnite [Enter], da se odpre pogovorno okno Advanced Security. V tem pogovornem oknu kliknite na Firewall Settings in možnost Outbound Connections nastavite na "Block" za profile Domain, Private and Public. Kliknite na OK, pa noben program ne bo mogel niti pisniti iz sistema.

Kliknite na Inbound Rules in izberite New Rule, izberite Program in kliknite na Next. Kliknite na Browse in poiščite prvo izvršilno datoteko, ki ji želite dovoliti dostop do interneta (na primer \Program Files\Internet Explorer\IExplore.exe), nato pa klikajte na Next, da zaključite delo v čarovniku. Izberite ime za pravilo, kliknite na Finish in ponovite postopek za vse ostale programe, ki naj dostopajo do interneta.

User Account Control

V Visti lahko naredite bore malo, ne da bi se takoj odprlo pogovorno okno User Account Control (UAC), ki vas bo vprašalo, če čisto smrtno resno nameravate narediti tisto, kar dejansko želite. Prav to je razlog, da je to prva možnost, ki jo večina uporabnikov onemogoči (Control Panel > User Accounts > Turn User Account Control On ali Off). Tega pa vam ne priporočamo, saj boste na tak način onemogočili tudi zelo uporabno zaščito. Vsi, ki se boste odločili uporabljati Visto Business, Enterprise ali Ultimate, pa imate na voljo boljše možnosti za manj teženja.

Kliknite na Start, zaženite secpol.msc in pojdite na Security Settings > Local Policies > Security Options. Videli boste devet različnih možnosti za spreminjanje obnašanja UAC, ne da bi morali možnost izklopiti. Možnost "Prompt for consent" spremenite v "Elevate without prompting", pa bo pogovornih oken znatno manj, čeprav bo orodje v ozadju še vedno izvajalo določene omejitve (na primer zaznavanje nameščanja aplikacij in izvajanje zahtev po potrditvi pred namestitvijo).

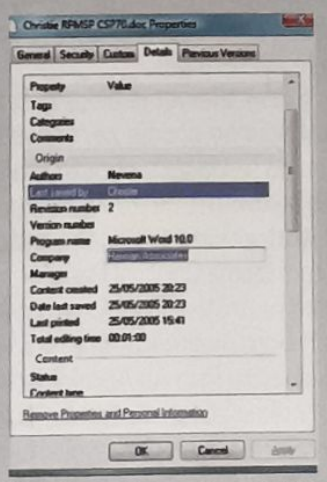
Ne pozabite pa, da lahko izklop pogovornih oken ravno tako ogrozi varnost sistema. Tukaj ga navajamo le kot boljšo alternativo popolnemu onemogočenju UAC. Najbolje je še vedno, da pustite funkcijo pri miru.

Naredite to Zaščitite zasebnost

Iskalno orodje v Visti dobro deluje predvsem zato, ker indeksira meta-podatke (oznake datotek) in vsebino. Če ste na primer v fotografije s počitnic vključili podatke o tem, kje so nastale, bodo med rezultati iskanja niza, kot je na primer "Maroko", vse relevantne slike.

Meta-podatki pa so v poslovnem svetu malce problematični, saj se vam bo mogoče zdelo pomembno vanje vključiti komentarje, ki jih vaše stranke naj ne bi videle. Če kdo objavi tak dokument na spletu, se lahko hitro znajdete na naslovnici kakšnega tabloida.

Na srečo pa Vista ponuja enostaven način za brisanje izbranih meta-podtkov - ali vseh, če želite. Z desnim gumbom miške kliknite na datoteko in izberite Properties > Details > Remove Properties And Personal Information > Remove The Following Properties From This File, in podatki bodo za vedno izginili. To vam lahko prihrani kar nekaj neprijetnih situacij.



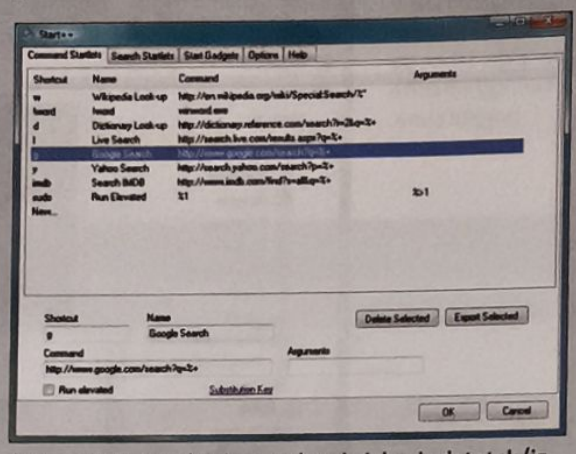
Zbrišite osebne meta-podatke iz datotek z le nekaj kliki.

Naredite to Izboljšajte produktivnost

Prirejanje računalnika ali Viste, da sistem hitreje deluje, je vsekakor uporabno, a boste pravega poskoka v hitrosti deležni, če najdete način za bolj učinkovito delo.

V Visti se vam splača izkoristiti prednosti novih bližnjic na tipkovnici. Držite tipko Windows in pritisnite 1, da zaženete prvo bližnjico v vrstici z bližnjicami, 2 za zagon druge in tako naprej (0 zažene deseto). Če ustvarite paketno datoteko in ji dodelite bližnjico, lahko zaženete vrsto opravil z le nekaj pritiski na tipke.

Za še več možnosti tipkovnice se vam splača tudi sneti in namestiti brezplačni *Start++* s http://brandontools.com. To genialno orodje je dejansko okno z ukazno vrstico za meni Start, ki podpira celo vrsto ukazov, dodati pa je mogoče tudi nove. Če na primer vanj vtipkate "w Windows Vista", se bo takoj odprla spletna stran v Wikipediji z vnosom o Visti, z ukazom "play radiohead" pa boste poiskali vse zvočne datoteke, ki ustrezajo iskalnemu nizu "radiohead".



Avtomatizirajte iskanje po spletu in iskanje datotek (in še veliko več) z zelo prebrisanim *Start++*.

V omenjenih nastavitvah pa lahko UAC nastavite tudi tako, da bo še bolj strog od privzetih nastravitev. Če "Control behaviour of the elevation prompt for administrators in Admin Approval Mode" spremenite v "Prompt for credentials", bo Vista zahtevala geslo za vsako odprto pogovorno okno UAC.

To je seveda pretiravanje, če ste edini uporabnik sistema; če želite drugim preprečiti, da bi se igračkali z računalnikom, ko vas ni v bližini, pa se splača preizkusiti.

Delovanje

Vista od vaše strojne opreme veliko pričakuje in zahteva, vseeno pa lahko izvedete nekaj prebrisanih trikov in malce pridobite na hitrosti delovanja. Ena možnost je, da omogočite Vistin "write-back cache". Ta namreč omogoča, da se zapisovanje na disk ne izvede takoj, temveč prodatki ostanejo nekaj časa v predpomnilniku. Na ta način se lahko branje z diska nadaljuje brez prekinitev, kar pomeni pospešek za delovanje sistema. Če pred zapisovanjem na disk pride do izpada elektrike, pa boste seveda ob podatke. Če vseeno želite tvegati, zaženite Device Manager in razširite Disk Drives. Z desnim gumbom miške kliknite na disk in izberite Properties, nato pa še jeziček Policies, kjer označite možnost "Enable advanced performance".

Medijski predvajalniki v Windows Vista imajo lastne možnosti za izboljšanje zmogljivosti, in sicer v novi funkciji, imenovani Multimedia Class Scheduler Service (MMCSS), ki predvajalnikom omogoča, da si med delovanjem prisvojijo večji delež procesorskih ali grafičnih virov. Posledica tega je bolj tekoče predvajanje brez zatikanja, tudi v sistemih s protivirusnimi, e-poštnimi in drugimi programi, ki istočasno delujejo v ozadju.

Verjetno si ne bi želeli, da bi se programi v ozadju kar sami zaprli, zato ima MMCSS zanje rezerviranih 20 odstotkov procesorskih zmogljivosti. Če nimate res zmogljivega procesorja in če se predvajanje medijskih datotek zatika, se vam splača to številko dodatno znižati; če vas občasno zatikanje ne moti in se vam zdijo procesi v ozadju pomembni, pa lahko vrednost zvišate.

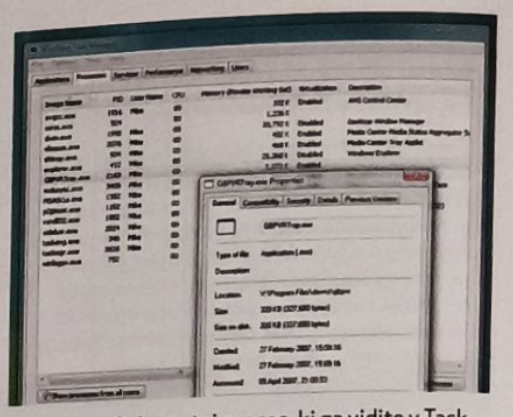
Ne glede na vaše namene boste omenjeno vrednost našli pod HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows NT\Currentversion\Multimedia\SystemProfile\SystemResponsiveness, decimalna vrednost pa je seveda oznaka za odstotek procesorskega časa, rezerviranega za procese v ozadju. Ne pozabite pa, da bo sprememba vplivala samo na predvajalnike, ki obvladajo MMCSS, kot je na primer Windows Media Player 11. Predvajalnik, ki se ne registrira pri MMCSS, ne bo mogel izkoriščati te izboljšave.

Reševanje težav

Vista je verjetno najstabilnejša različica Windows doslej, seveda relativno gledano, tako da boste še vedno deležni svoje doze obvestil o napakah in sesuvanja programov. Zato je seveda dobro, da je v novem sistemu storitev za obveščanje o napakah izboljšana, tako da boste laže reševali težave.

Event Viewer je na primer končno postal odlično orodje za reševanje težav. Res pa je, da ga ne boste mogli popolnoma izkoristiti, če ga ne zaženete z administratorskimi pravicami, zato ga zaženite z izbiro Control Panel > Administrative Tools, nato pa z desnim gumbom miške kliknite na Event Viewer in izberite Run As Administrator.

V oknu lahko raztegnete razdelek Windows Logs v drevesni strukturi, izberete na primer System in si ogledate dogodke. Kot v XP, je tudi tukaj veliko nepotrebne solate, za katero se ne splača zapravljati



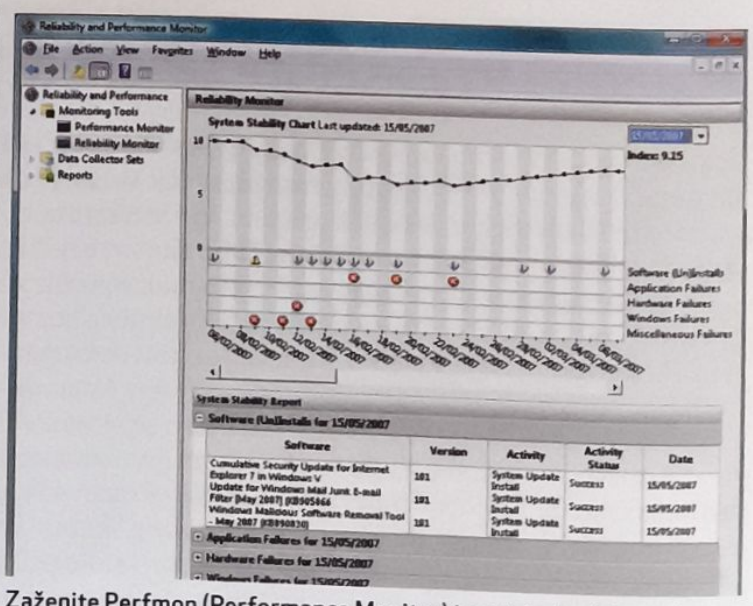
Kaj je tisti skrivnostni proces, ki ga vidite v Task Managerju? Kliknite nanj z desnim gumbom miške in izberite Properties, kjer boste izvedeli več.

časa. Kliknite torej na "Filter current log", označite Warning, Error in Critical events in kliknite na OK, da boste videli samo najbolj zanimiva obvestila.

Da vam ne bi bilo treba filtriranja vklapljati vsakič znova, se vam splača klikniti na "Create a Custom View". Označite iste dogodke kot prej, izberite dnevnike "By source", izberite "All sources" in poimenujte pogled. Kliknite nanj, ko zaženete Event Viewer, pa se vam bodo takoj prikazale vse težave v vseh dnevnikih, kar vam bo prihranilo čas .

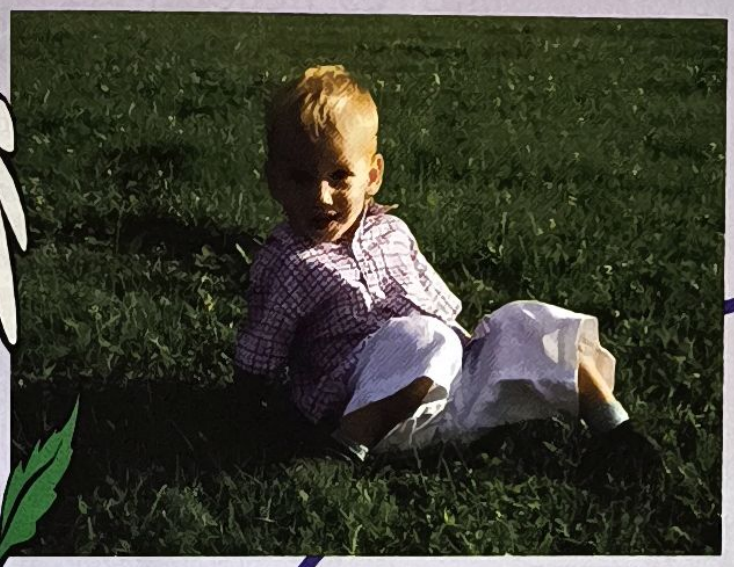
Vista zdaj shranjuje ločene, zelo podrobne informacije o vseh nedavnih sesutjih. Če se kdo pritožuje, da mu na primer *Word* stalno umira, pa vam ne zna povedati podrobnosti, kliknite na Control Panel > Problem Reports and Solutions > View Problem History, da poiščete napako. Izberite "Check for new solutions", pa bo Vista poslala podrobnosti Microsoftu in vam predlagala povezave do datotek in člankov, s katerimi bi si lahko pomagali. To bi vam moralo prihraniti nekaj glavobolov.

Ta nasvet je verjetno najpomembnejši od vseh, ki smo jih obravnavali v tej delavnici. Gre namreč za fantastično izboljšavo v primerjavi z XP, ki ima res čudaški sistem obveščanja o napakah, tako da vam priporočamo, naj bo Event Viewer prvo mesto za iskanje rešitev, če postane vaš računalnik neodziven. Preizkusite ga: prepričani smo, da boste navdušeni. ¤ PCF

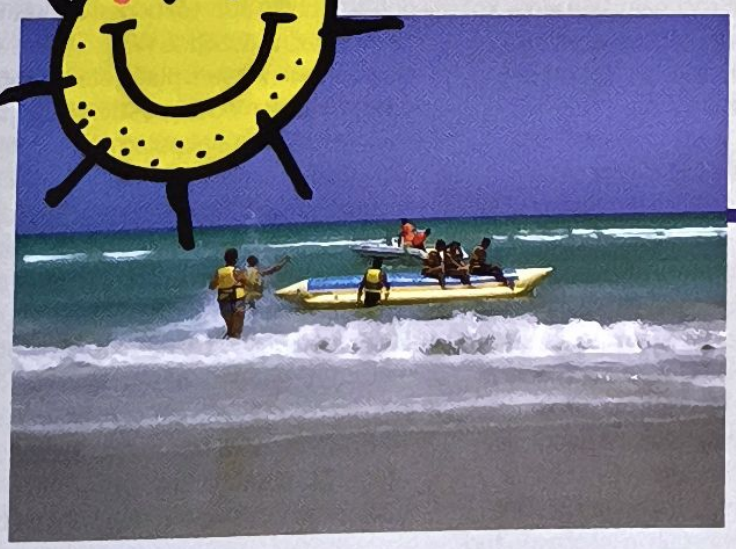


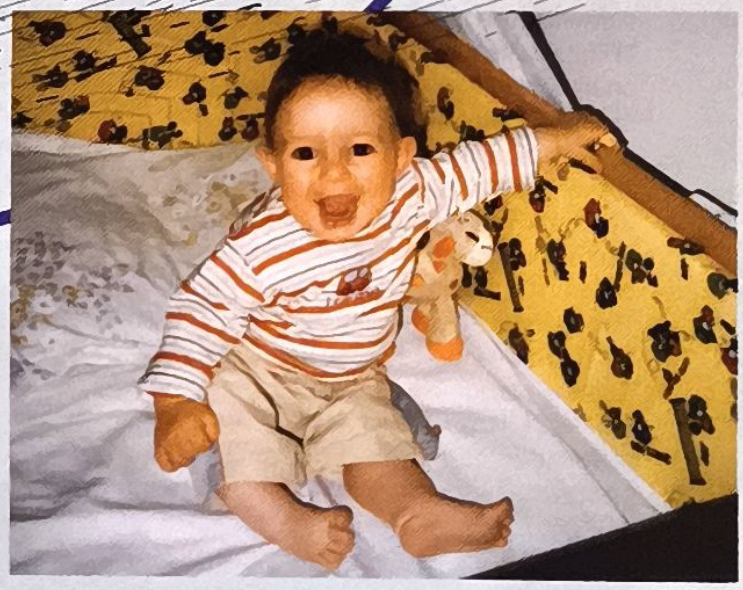
Zaženite Perfmon (Performance Monitor) in si takoj oglejte nedavne težave z vašim PC-jem.

Razvijanje fotografij s KLASIČNIH FILMOV
in z DIGITALNIH MEDIJEV.
Na vseh poštah in prek interneta.



ŠTIRJE LETNI ČASI V DRUŽINSKEM ALBUMU.





Fotografije tudi
dostavimo na dom.

Več informacij na www.posta.si!!!

foto GM
Razvijanje filmov in izdelava fotografij:
FOTO GM LAB d.o.o.
Ljubljanska cesta 5, 4000 Kranj

Zanesljivo vsepovsod
POŠTA SLOVENIJE
POŠTA IN FINANCE

Pošta Slovenije d.o.o., Slomškov trg 10, Maribor

Linux oponaša Windows

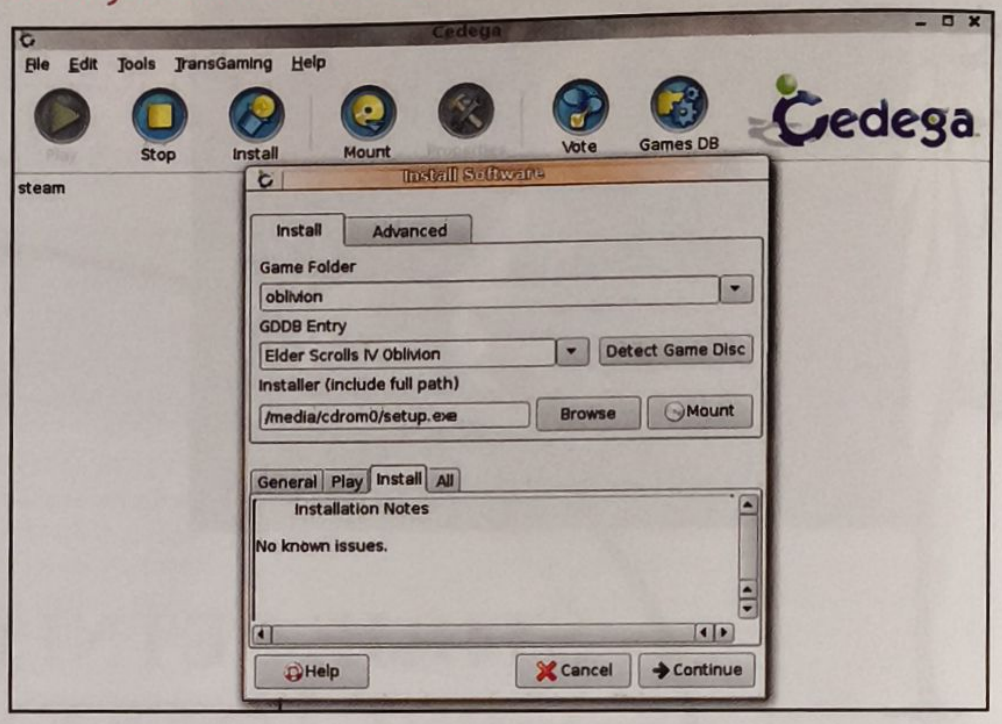
Igre in aplikacije, spisane za Windows, lahko poganjate znotraj Linuxa brez navideznega sistema in brez nameščanja Windows. Čisto res, ne lažemo...

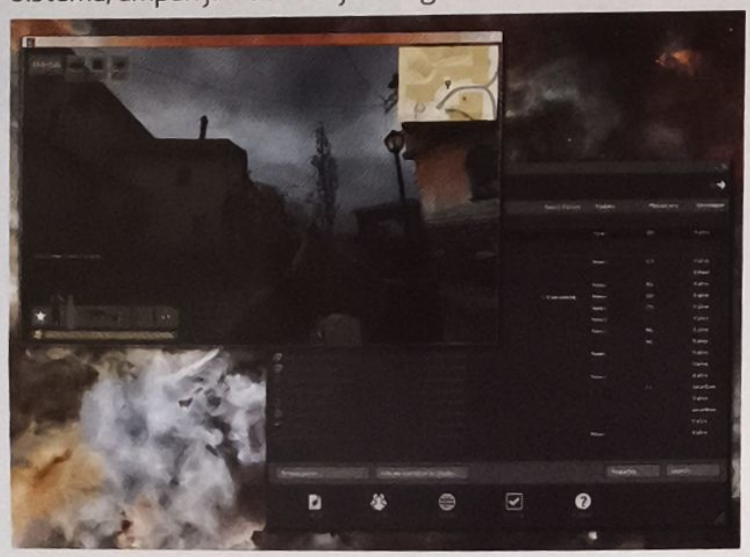
Morda se vam bo zdelo bogokletno poganjati programsko opremo za Microsoft Windows v vašem Linuxu, a žalostno dejstvo je, da veliko aplikacij za Windows, predvsem iger, nima odprtokodne različice, prirejene za vaš ljubi sistem. Da bi jih poganjali, vam ni potrebno nameščati sistema Windows, ampak bo dovolj, da prilagodite svojo namestitev Linuxa. Najboljše pri tem pa je, da s prilagajanjem nimamo v mislih nameščanja plačljive programske opreme, za kar gre zahvala vsem, ki so vložili na stotine ur v projekt *Wine*.

Prva stvar, ki jo moramo razčistiti, je, da *Wine* ni emulator. Beseda Wine ni le osnova rekurzivnega akronima (Wine Is Not Emulator), ki daje projektu ime, ampak tudi pokazatelj tega, kako razvijalci gledajo na projekt - stara se kot vino. *Wine* je bister inženirski podvig, ki mu termin "emulator" dela krivico. Povsem drži, da vam *Wine* omogoča, da v Linuxu nameščate in poganjate aplikacije za Windows, ne glede na odprtokodnost operacijskega sistema Linux, kar zelo očitno diši po emulatorju.

Kar pa loči *Wine* od običajnih emulatorjev, je dejstvo, da so njegovi razvijalci uporabili Microsoftov programski vmesnik Windows, da so dovolj natančno poustvarili sistemske knjižnice sistema Windows, da lahko veliko programov napisanih za Windows deluje brez kakšnih dodatnih orodij. Ne delujejo znotraj emuliranega Microsoftovega operacijskega sistema, ampak jim delovanje omogočajo prosto dostopne odprtokodne različice Microsoftovih knjižnic. Razvijalci *Wine* so v vmesno plast, ki skrbi za združljivost, vgradili enake funkcionalnosti, kot jih imajo knjižnice za Windows, le da ne požrejo toliko računalniških virov kot tiste iz Redmonda, njihova učinkovitost pa je tako dobra, da boste pri delovanju težko opazili razliko.

Desno *Cedega* je prirejen posebej za določene igre. Če igre ni na seznamu, verjetno ne bo pravilno delovala.





Nekatere razmeroma nove igre, kot sta denimo *World of Warcraft* in *Eve Online*, bodo z *Wine* delovale povsem brez težav.

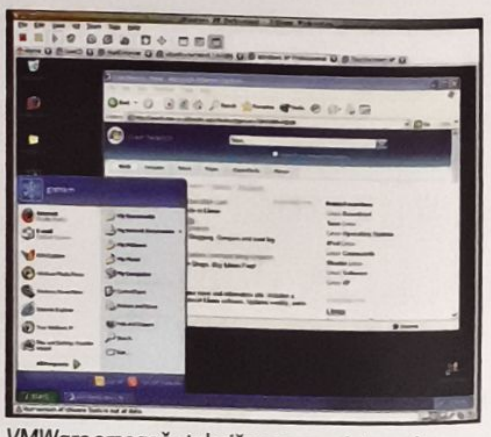
Nove različice

Napredek pri razvoju nadomestne plasti za DirectX je bil neverjeten. Poustvarjenega je dovolj Microsoftovega igričarskega programskega vmesnika, da je mogoče igrati veliko starejših iger za sistem Windows brez dodatnega igračkanja z nastavitvami. In to vključuje strojno pospešene igre. Nove različice podpirajo celo *World of Warcraft* in *Eve Online*. Zaradi vseh naštetih razlogov je *Wine* eden najpomembnejših in istočasno tudi najbolj kontroverznih odprtokodnih projektov svoje vrste.

Wine se razvija v dve omembe vredni smeri. Najpopularnejša smer se imenuje *CrossOver*, razvija pa jo skupina, zbrana pod imenom CodeWeavers. Pri njih je zaposlen glavni razvijalec *Wine*, Alexandre Julliard, njihov cilj pa je zagotavljanje združljivosti s paketom *Microsoft Office*, še z nekaterimi pomembnimi aplikacijami za Windows, kot je *Adobe Photoshop* in različni vtičniki za brskalnike.

CodeWeavers računajo za svojo različico *Wine*, a če potrebujete združljivost z *Office* ali *Photoshopom*, vam tistih 30€ za različico, ki jo lahko snamete z interneta, ne bo prevelika naložba. Najboljše pri tem je, da lahko vsako lastnost in funkcijo, ki je vgrajena v komercialno različico, dobite v obliki odprtokodnega popravka za brezplačno različico *Wine*. Dejansko skupini CodeWavers plačujete za uporabniški vmesnik med namestitvijo (vključeni so čarovniki za najpopularnejšo programsko opremo sistema Windows), odlično podporo skupnosti in prispevate svoj košček k nadaljnemu razvoju tega projekta. Pod črto je *CrossOver* pri delovanju zelo podoben odprtokodni različici *Wine*, ki jo lahko brezplačno snamete in namestite.

CodeWeavers so pred kratkim izdali še različico OS X za Mace, ki jim v notranjosti tiktaka Intelov procesor, s čimer so zapolnili luknjo pri Applu. Istočasno z razvojem podpore za OS X



***VMWare* omogoča takojšen zagon sistema in podpira 64-bitne in večjedrne procesorje.**

se je osredotočenost pri združljivosti preselila s podpore za *Office* (ki je že dovolj dobro realizirana) k podpori za igre za Windows. Dober razlog je suša, ki vlada na igričarskem področju v svetu OS X in Linuxa. Je pa podpora za igr eše vedno v povojih, tako da bo delovalo samo nekaj izbranih naslovov.

Igranje kot v Windows

Velika veja, ki štrli iz *Wine*, sliši na ime *Cedega*, razvija pa jo podjetje TransGaming Technologies. Kot že ime podjetja nakazuje, *Cedega* cilja predvsem na ljubitelje iger. In prenašanje ogromne knjižnice iger za Windows na namizje Linuxa ji zelo dobro uspeva.

To je eden od razlogov, da se tudi *CrossOver* v zadnjih različicah nagiba proti igričarjem - *Cedega* je njegov najbližji tekmec in njegova zadnja različica je občutno uspešnejša pri prenašanju igričarskih naslovov za Windows v okolje Linux. Podpira velike naslove, kot so denimo *World of Warcraft*, *Half-Life 2*, *Oblivion* in *Battlefield 2*. Edina slaba stran tega je, da za igranje modernih iger uporabnik nujno potrebuje konkretno grafično kartico s podporo za Shader Model 2.0 in podobno mišičast procesor.

In tudi *Cedega* ni zastonj. Deluje po principu mesečne naročnine - za tri mesece prejemanja nadgradenj boste plačali okoli 12€. S tem dobite tudi pravico glasovanja za igro, ki jo želite imeti podprto s strani TransGaming, ti pa obljubljajo, da bodo igre z največ glasovi igralne že z naslednjo različico - ki bo za vas brezplačna, če vam naročnina še ni potekla. Če se ne odločite za podaljšanje naročnine, lahko še vedno igrate svoje igre, le nadaljnih nadgradenj ne boste več prejemali.

Za razliko od CodeWeavers, pa fantje pri TransGaming svojih obsežnih predelav kode *Wine* ne pošiljajo v javnost. *Cedega* je pravzaprav lasten izdelek podjetja, ki je za osnovo vzelo *Wine*, dokler je njegova licenca še dovoljevala neodvisen razvoj te vrste. Za zaprtost projekta obstajajo povsem jasni razlogi - veliko sistemov zaščite CD-jev in DVD-jev, ki jih uporablja *Cedega*, je zaščitenih z zelo strogimi licencami. Vseeno pa je debata o strategiji TransGaminga še vedno popularna v spletnih forumih, saj gre vseeno za resno omejitev odprtokodnih pravil sveta Linuxa.

Brezplačno vino

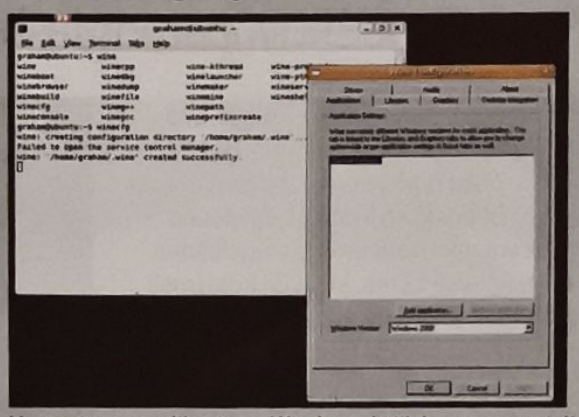
Večina distribucij Linuxa je zelo previdnih pri vključevanju projekta *Wine*. Redko se *Wine* namesti samodejno skupaj s sistemom, večkrat pa imate na voljo uraden paket. V Ubuntu boste na primer morali z orodjem *Synaptic* dovoliti uporabo podatkovne zbirke Universe, preden boste lahko namestili paket z imenom "wine". Po namestitvi postane *Wine* privzeta aplikacija, ki se bo zagnala, če boste kliknili na datoteko s končnico ".exe".

Nameščanje aplikacij iz sitema Windows je skorajda tako preprosto kot v samem sistemu Windows. Snemite datoteko "setup.exe" za vašo izbrano aplikacijo za Windows - delovati bi morale tudi Microsoftove namestitvene datoteke s končnico ".msi" -, nato pa dvokliknite nanjo, da zaženete aplikacijo s pomočjo *Wine*. Če vas je dovolj v hlačah, lahko poskusite tudi s pomočjo ukazne vrstice. *Wine* vas bo nato popeljal skozi postopek nameščanja in vse bo videti skoraj tako kot v Windows. Privzeto bo videz sicer bolj podoben staremu Windows 98 kot pa Windows Vista, a s pomočjo velikega števila nastavitev lahko spremnite tudi to. Aplikacija se bo namestila v skrito mapo ".wine" v mapi "home", v meni pa bo dodana povezava.

Wine poustvari datotečni sistem, primeren za Windows, vključno z znanima mapama "Program Files" in "My Documents", v lastni skriti mapi, nastavitve registra Windows pa so zapisane v eni sami datoteki "reg". Nad vso to črno magijo bdi velika datoteka z nastavitvami v najvišji skriti mapi in ravno od tu se določa obnašanje sistema *Wine* - od tega, kateri optični pogoni se uporabljajo, do tega, kako se obnaša omrežje in katere različice Windows so podprte. Če ne veste, kaj želite spremeniti, ostanite kar pri privzetih nastavitvah. ¤ PCF

Naredite to Konfigurirajte Wine

Wine boste najlaže namestili s pomočjo upravljalca s paketi znotraj vaše distribucije. Namestitveno različico *Wine* lahko snamete tudi neposredno z njegove spletne strani ali pa jo zgradite sami. Za začeteke v ukazno vrstico vtipkajte "winecfg". Ustvarile se bodo vse potrebne mape za vašo konfiguracijo in prikazal se bo uporabniški vmesnik. Za upravljanje z aplikacijami nameščenimi znotraj *Wine* se boste sprehodili skozi vrsto zavihkov. Na zavihku Applications lahko nastavite, za katero različico Windows bo *Wine* rekel aplikacijam, da jo uporabljate. Trenutno lahko izberete vse od Windows Server 2003 pa do Windows 2.0, najboljšo združljivost pa boste dosegli s privzeto izbiro, Windows 2000. Različico Windows lahko izberete za vsako aplikacijo posebej, da pa se bo nastavitev obdržala, boste morali določiti lokacijo zagonske datoteke. Naslednjemu pomembnemu zavihku se reče Graphics. Tukaj lahko omogočite eksperimentalno podporo DirectX za zagon iger.



Nastavitev za aplikacije za Windows, ki jih boste poganjali znotraj *Wine* lahko spremenite z grafičnim vmesnikom.

Pogled na Alternative

Navidezni sistemi na programski način posnemajo različne komponente, ki bi jih našli v tipičnem PC-ju. Pomnilniški krmilnik, osnovna plošča, BIOS, trdi disk, grafična kartica - vse to mora programer ustvariti navidezno. Ukazi navideznemu procesorju se prenesejo pravemu procesorju brez pretvorbe, zaradi česar je navidezni sistem lahko približno enako hiter kot vaš dejanski PC. Velika prednost pri sami združljivosti programov je, da se tem ne sanja, da tečejo na virtualnem sistemu - namestite lahko tako Linux kot Windows, in oba sistema se bosta obnašala, kot da je vse v najlepšem redu. To je večkrat najboljši način, da dosežete združljivosti z Windows znotraj Linuxa, a boste za to potrebovali ločeno licenco za Windows, virtualizacijo pa omogočajo celo samo naprednejše različice sistema Windows.

Dober sistem za virtualizacijo za Linux je *VMWare Workstation* (www.vmware.com). Odlično podpira sistem Windows in pozna celo vrsto drobnih trikov, ki vam bodo lajšali življenje (USB, pospeševanje videa...). Je pa ta sistem tudi drag. Cenejša alternativa je *Parallels Workstation* (stran www.parallels.com). Različica z zaporedno številko 3 obljublja skorajda enake lastnosti kot *VMWare*. Obstajajo tudi brezplačne možnosti. *VirtualBox* (www.virtualbox.org) lahko zaganja Windows Vista, veliko popravkov, ki je potrebnih, da ta sistem deluje, pa je že vgrajenih v jedro Linuxa.

10 MINUT

Popravite MP3-je

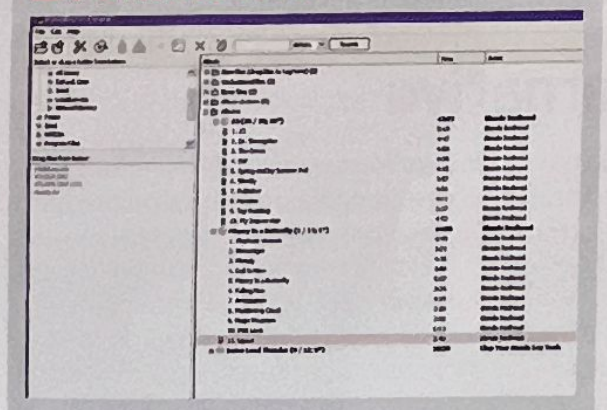
Pozabite na skrivnostno glasbo - obnovite manjkajoče oznake ID3

Pozna devetdeseta leta so bila neverjetno razburljiva. Glasba v čisto digitalnem formatu? Da, to bi imeli, so kričali tehnološko osveščeni, medtem kmo so navdušeno pretvarjali vse CD-je, ki so jih kdaj imeli, v digitalno obliko na svoje trde diske. Čisto vseeno nam je bilo za imena avtorjev, zaporedne številke skladb ali zvrst - želeli smo si samo glasbe v formatu MP3. Čim več te glasbe.

Zdaj, ko se piše leto 2007, in ko nam ne grozi več aretacija za posedovanje tiste 128kbps snovi, imamo še vedno glasbene knjižnice, polne nepozabnih skladb <neznano>, ki jih izvajajo legendarni glasbeniki <neznano>. Na stotine jih imamo. To je pač cena za pomanjkanje veselja do prirejanja meta-podatkov. Prazne oznake ID3 in stenografska imena datotek pomenijo neidentificirane skladbe. Še huje je, da danes, ko imajo naši predvajalniki MP3 barvne zaslone, vesele obljube o naslovnicah albumov padajo na gluha ušesa; edino, kar nam ostane, so žalostni sivi kvadrati z vprašajem. Kako lahko torej obnovimo podatke v oznakah datotek MP3, ne da bi morali CD-je še enkrat pretvarjati? ¤ **PCF**

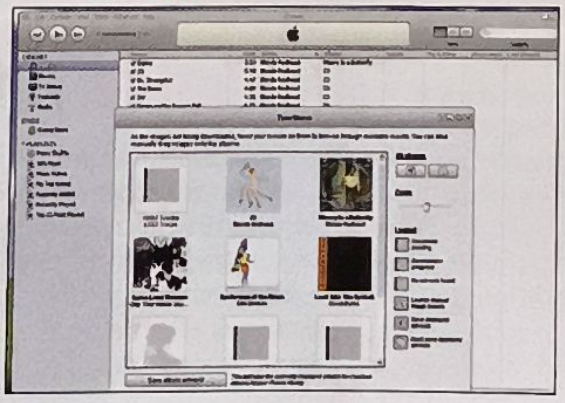
Če želite, da bo vaša glasbena zbirka videti takšna, boste morali spremeniti oznake datotek. Kritiko tukaj prikazane glasbe je najbolje nasloviti na sončno upravo ali Božička.

Zveni kot...



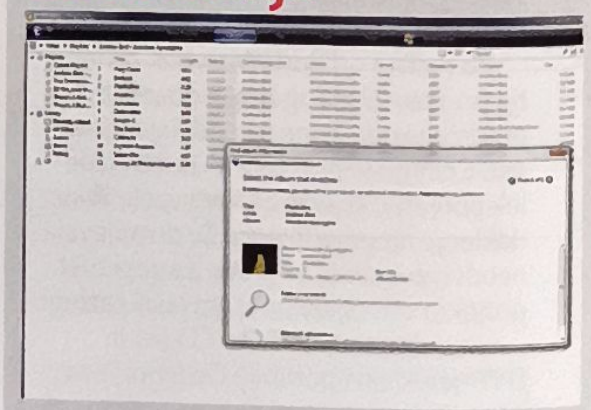
Storitev *MusicBrainz* lahko pregleda zvočne lastnosti datotek MP3 in jih poskusi identificirati. Preizkusite tudi *Picard* (musicbrainz.org/doc/PicardDownload).Preprosto povlecite skrivnostne skladbe v "New Files" zgoraj desno, nato pa z desnim gumbom miške kliknite na vsako in izberite analizo (pojdite na File › Options › Audio fingerprinting, da bo program analiziral vse nove datoteke). Z desnim gumbom miške kliknite na pravo skladbo ali album, nato pa izberite Force Save.

Priredba



Če uporabljate iTunes, lahko vtičnik TuneSleeve (tunesleeve.googlepages.com) poišče manjkajoče naslovnice za vašo priljubljeno glasbo. Slaba novica je, da boste morali plačati, če boste želeli shraniti več kot pet albumov ob vsakem zagonu. Dobra novica pa je, da stvar stane le 14,99€. Ne glede na vašo odločitev glede plačila pa preprosto izberete seznam predvajanja iz iTunes (izberite Library, če želite iskati po vseh skladbah), nato pa kliknete na Save Album Artwork to... Ostalo pa vam je verjetno že jasno.

Označevanje



Če želite svoje življenje (ali vsaj oznake ID3) prepustiti Microsoftovim rokam, vam lahko *Windows Media Player 11* popravi oznake določenih skladb. Kliknite na eno ali več skladb in izberite možnost "find album information". Če program najde ustrezno informacijo, jo lahko izberete med ponujenimi možnostmi. Izberete lahko tudi Tools › Options › Library › Retrieve Additional Information from the internet. Pri slednjem pa bodite previdni - možnost bo namreč prepisala obstoječe oznake.

Oživite mrtve piksle

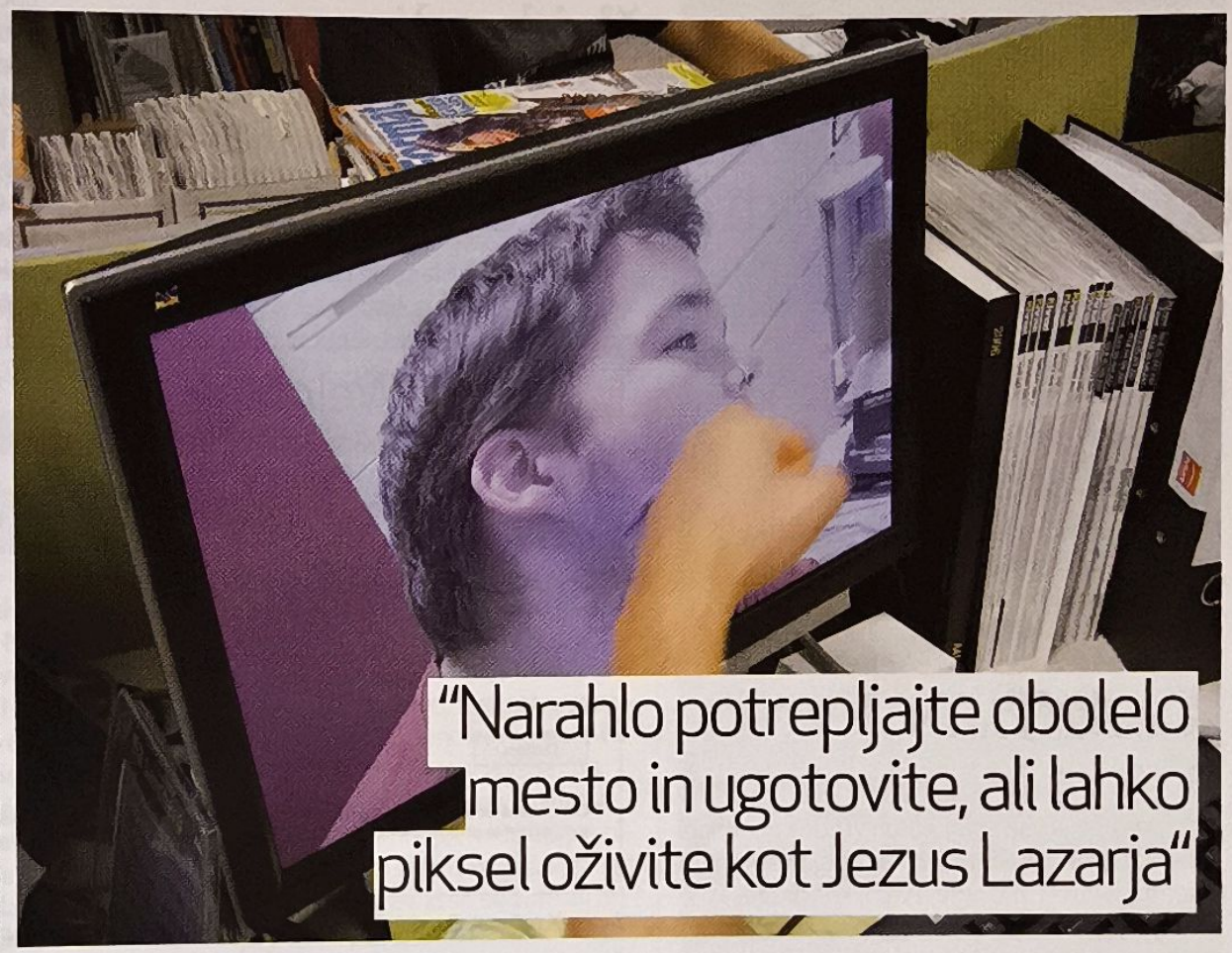
10 MINUT

Vdahnite novo življenje v mrtve piksle na vašem lepem monitorju ali dlančniku

Ah, zasloni TFT – ali niso preprosto čudoviti? Tanki, svetli in, no, prav seksi. Še pred nekaj leti so bili računalniška različica žena nogometašev – dragi kosi optičnih sladkorčkov, ki so si jih lahko privoščili, pa tudi želeli, le redki. Danes pa so dostopni vsakomur in otročje lahko je z njimi upravljati. Celo velikim in lepim zaslonom je zdaj cena padla na razumno raven in zanje se odloča tudi vse več igričarjev.

Vendar pa imajo zasloni TFT tudi eno bolečo točko – to celotno zadevo z mrtvimi piksli. Obstajajo tudi bajke o ljudeh, katerim so proizvajalci zamenjali monitorje zaradi enega ali dveh mrtvih pikslov, vendar kaj storiti, ko prižgete vaš prelepi zaslon in ugotovite, da je eden ali več pikslov storil žalostno smrt?

Obrnete se na *PCFormat*, seveda - mi smo srečali že toliko nadležnih črnih pikic, da jih že dolgo ne štejemo več. Vendar pa jih je včasih mogoče odpraviti, kar vam bomo demonstrirali tukaj. ¤ PCF



Pikslasta popolnost

UndeadPixel 2.2 je majhna brezplačna aplikacija (najdete jo na DVD-ju), ki mrtve piksle vrača v življenje. Ustvari majhen gibljiv sloj, ki s prednastavljeno hitrostjo hitro prestavlja med primarnimi barvami in tako rešuje probleme s piksli.

Preprosto stisnite gumb za začetek in utripajoči kvadrat premaknite na želeno mesto – tam ga lahko pustite od nekaj minut pa vse do ene ure, da se problem reši. V spremnem meniju lahko določite hitrost utripanja in velikost bloka.

Prijatelji za vsako priložnost

UndeadPixel je čudovit programček, a dejstvo, da je namenjen PC-jem, pomeni, da na nekaterih napravah ne bo deloval —na primer na dlančnikih ali celo PSP-jih.

Če vaša naprava prebavlja Javo, pa obstaja rešitev z imenom *JscreenFix*, ki ravno tako ustvari blagodejen utripajoč kvadratek, ki lahko enkrat za zmeraj reši vaš problem z mrtvimi piksli. Vaš brskalnik preprosto napotite na www.jscreenfix.com in si oddahnite (seveda šele potem, ko boste namestili in pognali aplikacijo).

Terapija s kladivom

Če noben od teh dveh programov ne deluje, mrtvi piksel preprosto potrepljajte. To ni najbolj znanstven pristop, je pa deloval tako na črnobelih televizorjih, Xboxu 360, kot tudi na notesnikih najvišjega razreda [*Eem, obljubil si, da tega ne boš omenjal – Aljoša*]. Malo fizične sile lahko dela čudeže tudi pri najbolj občutljivih napravah, in mrtvi piksli niso nobena izjema. Kar poskusite, narahlo potrepljajte obolelo mesto in ugotovite, ali lahko piksel oživite kot Jezus Lazarja. Ampak nežno ...

Hej, Mraz...

Krike za računalniško pomoč pošljite na: mraz@pcformatslo.net

... pomagaj. Tehnološki kralj Gregor Mraz odgovarja na vaše pomilovanja vredne krike na pomoč

VARNOST

Ali je ActiveX nevaren?

Pred kratkim sem prebral članek o ActiveX, iz katerega lahko samo zaključim, da so kontrole ActiveX bolj nevarne od JavaScripta ali VBScripta. Pisalo je, da so kontrole ActiveX programi s polnim dostopom do virov računalnika. Ne spomnim se, da bi še kje drugje bral o težvavah z ActiveX. Ali je to problem, ki bi se ga morali vsi zavedati? Če se ne motim, celo Microsoft uporablja ActiveX za nadgradnje Windows. Kako je s tem?
Tomi

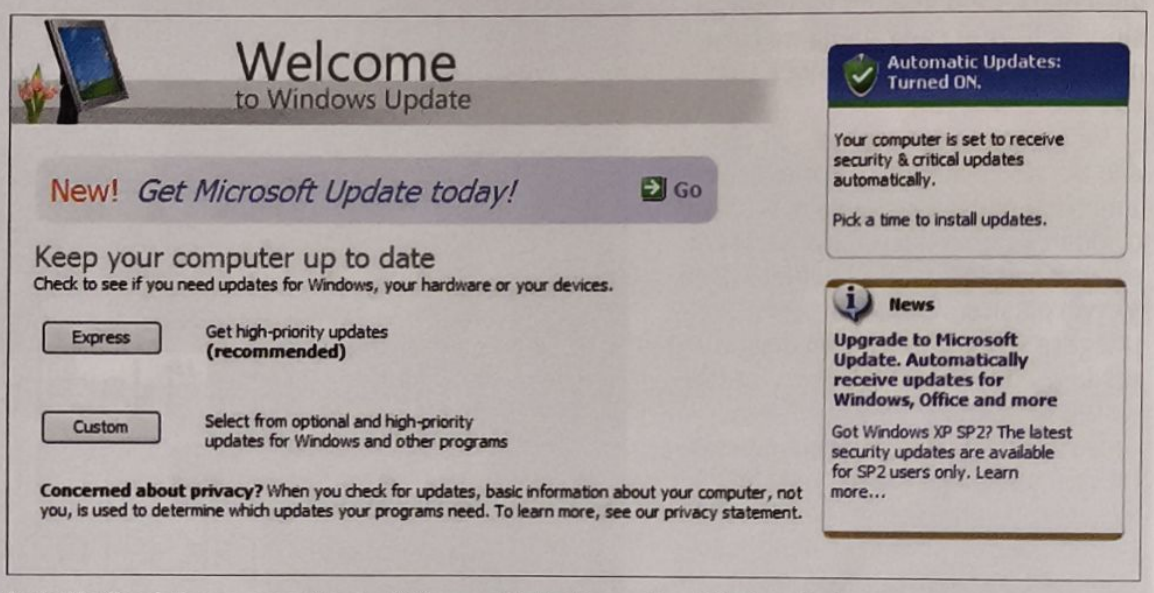
Ne vem, če je vsa stvar sploh vredna posebne omembe. Nekatera razvojna orodja ustvarjajo komponente z več omejitvami kot druge. Nekatere stvari v tvojem sistemu so bolj nevarne kot druge. Nekatere so še hujše.

V bistvu pa obstajajo namigi že v samih imenih tehnologij. Vse, kar ima v imenu "script", običajno zahteva prevajanje v programskem okolju sistema, za katerega je napisano. To seveda pomeni, da takšne skripte ne morejo početi ničesar, česar ne zna tudi plast pod njimi oziroma dejansko počnejo veliko manj. Ampak ActiveX... to že zveni kot nekaj, kar je bilo ustvarjeno, da bi bilo malce divje, kajne? JavaScript in ActiveX v bistvu nimata veliko skupnega, razen tega, da boš na oba pogosto naletel, ko boš kaj počel na spletu. Glede na to, da v isto kategorijo spadajo tudi Shockwave, XML, Ruby in skoraj vsaka druga tehnologija, za katero si kdaj slišal, a je ne razumeš popolnoma, takšna klasifikacija zate ni najbolj uporabna.

ActiveX je Microsoftova tehnologija za ustvarjanje objektno orientiranih programskih komponent, ki jih je mogoče ponovno uporabiti. Ljudje mojih let se mogoče še spomnijo nečesa, imenovanega Object Linking and Embedding oziroma OLE, ki ima sumljivo podobno definicijo, in sicer zato, ker gre za isto stvar. A medtem ko OLE večino uporabnikov spominja na flamenko, ActiveX zveni kot znatno bolj uporabna zadeva. "Active" in "X" sta priljubljeni predponi pri Microsoftu (Active Server Pages, Active Messaging, Xbox, Excel), tako da lahko staviš, da so vsi zaposleni dobili prost dan, ko so se spomnili, da bi obe predponi stlačili skupaj v eno samo ime. Čeprav se ActiveX uporablja za celo paleto različnih opravil, pa boš sam nanj neposredno naletel samo v obliki ActiveX kontrol. Te so majhni izvršilni objekti, ki se običajno uporabljajo za to, da IE naredi nekaj, kar v osnovi zanj ni bilo načrtovano.

Glavni tekmec ActiveX pri teh opravilih je seveda Java. ActiveX ima kontrole, Java ima applete; v bistvu gre za zelo podobno zadevo. Razlika je samo v tem, da je bila Java zasnovana tako, da je varna za splet, zato je zelo težko uporabiti Java applet, ki bi počel kaj resno nevarnega za tvoj računalnik. Javanski appleti na primer nimajo dostopa do tvojega diska, razen če jim tega posebej ne dovoliš. Po drugi strani pa je bil ActiveX zasnovan tako, da se tesno integrira z Windows, zato ima dostop do praktično vsega, kar lahko Windows doseže. Microsoft je to težavo rešil z uporabo digitalnih podpisov za kontrole ActiveX, ki vas vprašajo, če zaupaš kontroli, ko jo prvič zaženeš. Težava je samo v tem, da večinoma ne dobiš dovolj informacij za odločitev, če kontroli zaupaš ali ne, tako da te pogovorno okno v bistvu samo vpraša: "Ali bi rad seksal brez zaščite? Da/Ne."

JavaScript razen prvih štirih črk in nekaj podobnosti v sintaksi nima veliko zveze z Javo. Razvit je bil ločeno, za različna opravila, zato se appleti precej drugače obnašajo. JavaScript ima v bistvu precej skupnega z VBScriptom. Sintaksa JavaScripta je podobna sintaksi C++, VBScript pa je močno zasnovan na Visual Basicu, oba pa sta prevedena programska jezika, ki se zanašata na programsko okolje za svojo funkcionalnost. Na internetu je glavna razlika med obema v tem, da VBScript deluje samo v *Internet Explorerju*, zato ga nihče ne uporablja, JavaScript pa je univerzalno podprt. Se pa zato VBScript uporablja kot jezik za makre v vseh večjih Microsoftovih programih, uporabljaš ga pa lahko tudi neposredno v Windows, in sicer z uporabo Windows Scripting Host.



ActiveX računalniku pomaga pri razburljivih opravilih, kot je na primer Windows Update.

"OB OLE LJUDJE POMISLIJO NA FLAMENKO, ACTIVEX PA ZVENI BOLJ PRIPRAVLJEN NA AKCIJO"

Brezplačna tehnična pomoč

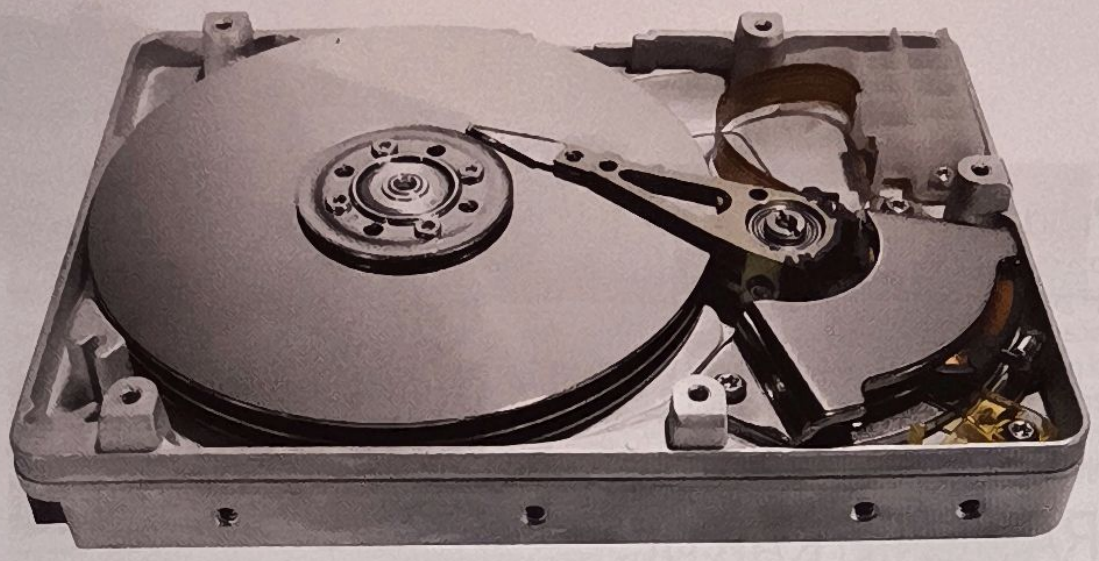
Ki ima svojo ceno. Imate težavo s svojim računalnikom? Pišite Gregorju ali mu pošljite e-sporočilo. Le ne bodite presenečeni, če ne bo prijazno odgovoril...

mraz@pcformatslo.net
PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor

TRDI DISKI

Razširjen RAID

Glede na to, da skoraj nimam več prostora na diskih, razmišljam o vgradnji dveh 500GB diskov v



RAID 0 (to je vse, kar moja plošča z Intelovim naborom 875 podpira). To bi naj bila samo premostitvena rešitev, dokler sistema na nadgradim v igričarski stroj s podporo za DirectX 10.

Ali bi bilo izvedljivo, da bi kasneje vgradil še dva diska v polje RAID0+1, ne da bi moral formatirati sistem in brez nadležnega nameščanja in nastavljanja, ki spada zraven? Upam, da bom lahko samo dodal diske, spremenil vrsto polja, pa se bo zrcaljeni komplet sam postavil. Ali bo to dejansko tako enostavno?

Jure

Bo.

IZBOLJŠAVE OS

Težave s kriptiranjem

Gregor, rabim tvojo pomoč. Imam operacijski sistem Windows XP SP2 in dva trda diska. Na manjšem imam nameščen XP, igre in zasebne dokumente pa imam na drugem disku. Imel sem nekaj programov, ki so spravili XP do roba. Vzrok za težavo sem iskal kar nekaj časa, potem pa mi je to začelo presedati, tako da sem ponovno namestil sistem. Vse je bilo v redu, le ena težava se je pojavila... Nekaj datotek na drugem disku sem namreč prej kriptiral, zdaj pa jih ne morem ne odpreti ne drugače operirati z njimi. Če pogledam lastnosti datotek in jih poskusim dekriptirati, mi sistem javi "Acces is denied". Kako lahko to popravim, ne da bi datoteke izgubil?

Jan

metod, ker me nihče nikdar ni poslušal. "Bla, bla, bla, zares pomembno, bla, bla, izgubil podatke, bla, bla, verjetno ne more zgoditi, bla, bla," je vse, kar slišijo, medtem ko besno gledajo okoli, da bi našli bolj zanimivega sogovornika.

In potem, ko so podatki izgubljeni? O, takrat pa so popolnoma zbrani in me poslušajo. Ironično pa je, da takrat jaz slišim samo: "Smrk, smrk, smrk, izgubil podatke, smrk, smrk, brez varnostne kopije, smrk, smrk, naslednjič, obljubim, smrk, smrk." "Saj sem ti rekel," nikoli ni tako zabaven odgovor, kot se morda zdi.

Uspešnost obnavljanja podatkov je v veliki meri odvisna od načina, na katerega si namestil XP. Če si sistem preprosto namestil prek prejšnjega, potem obstaja precejšnja možnost, da boš podatke lahko obnovil, ker so izvirni ključi za dekriptiranje še vedno v sistemu, v mapi prejšnjega uporabniškega računa. Dolgo in težavno pojasnilo, kaj ti je storiti, lahko prebereš na www.beginningtoseethelight.org/efsrecovery. Če si disk pred ponovno namestitvijo sistema formatiral (kot naredi večina), pa lahko samo še upaš, da med ponovnim nameščanjem ali po njem izvirni ključi niso bili prepisani. V takšnem primeru se boš moral pozabavati z obnavljanjem ključev, ki so se zbrisali pri formatiranju, potem pa te čaka še izziv, v katerem boš moral te ključe uporabiti za dostop do kriptiranih podatkov. Podjetje Elscom ima program, ki ga lahko kupiš za 99€, ki bi naj takšne težave rešil (www.elcomsoft.com/aefsdr.html), nimam pa pojma, kako deluje, ker sam še nikoli nisem bil tako nespameten, da bi zbrisal svoje

"NIMAM POJMA, KAKO DELUJE, KER SAM ŠE NIKOLI NISEM BIL TAKO NESPAMETEN, DA BI ZBRISAL KLJUČE ZA ŠIFRIRANJE"

To pa ne bo enostavno. Windows namreč ustvari naključne ključe za kriptiranje za vsako uporabniško ime. Tudi če Windows XP ponovno namestiš z identičnimi nastavitvami in ustvariš enake uporabniške račune, ti računi ne bodo imeli istih ključev za kriptiranje. Če bi jih imeli, bi lahko heker namreč samo ponovno namestil sistem in nastavil tvoj uporabniški račun z novim geslom, da bi dobil dostop do datotek. Istočasno pa to pomeni, da po ponovni namestitvi sistema tudi sam ne moreš do svojih podatkov. Microsoft sicer ponuja nekaj rešitev tega problema, a so vse vezane na to, da jih je potrebno uporabiti pred ponovno namestitvijo, ne po njej. Sam sem že obupal pri razlaganju teh

FAQ

Najhitrejša internetna povezava na svetu

Kako hitra je?
40GB/s. To je dovolj hitro za istočasno predvajanje 1.500 HDTV kanalov ali snemanje visoko-ločljivostinega DVD-ja v dveh sekundah.

Kdo ima takšno povezavo?
Zaenkrat en sam človek, 75-letna gospa, ki živi na Švedskem. Kljub temu, da pred tem sploh ni imela računalnika, je bila Sigbritt Löthberg deležna takšne neverjetne optične povezave, ki je bila v bistvu postavljena kot propagandna ideja njenega sina Petra Löthberga, ki dela pri Ciscu.

Za kaj sploh uporablja povezavo?
To ni znano. 1.500 HDTV kanalov sploh ne obstaja, pa tudi če bi, več kot dveh naenkrat ni mogoče gledati. Sicer lahko en cel DVD snamete v dveh sekundah, a bi za kaj takega potrebovali 10GB sistemskega pomnilnika.

Kaj pa, če imaš hitre diske?
Tudi če bi jih imeli. Kaj boste delali? Varnostne kopije celotnega interneta? V praksi obstaja še en problem: vaša povezava do ponudnika interneta je mogoče zelo hitra, povezava do dejanskih podatkov pa je hitra le kot najpočasnejši člen v verigi.

Da bi bila povezava dejansko 40GB/s, bi moral imeti ponudnik vsaj enako hitro povezavo navzven, isto pa velja tudi za vse usmerjevalnike po poti do podatkov - to velja seveda samo v primeru, če gre le za enega samega uporabnika povezave. Če bi vsakemu v vašem mestu dali povezavo 40GB/s, bi moral imeti ponudnik interneta najmanj stokrat hitrejšo pasovno širino, da bi bila stvar uporabna.

Preberite več
www.thelocal.se/7869/20070712

WWW.NORMAN.SI
NA INTERNETU BREZ SKRBI!

Hej, Mraz...

ključe za šifriranje samo zato, ker sem imel "nekaj programov, ki so spravili XP do roba".

GRAFIČNE KARTICE

Prodajanje megle

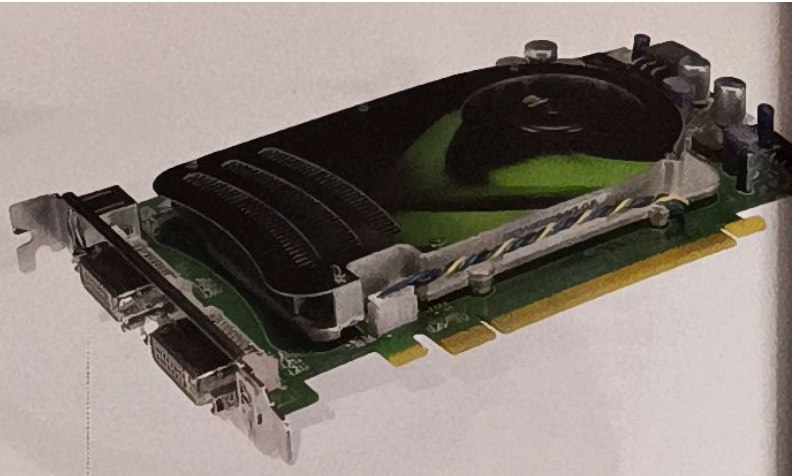
Ko nVidia ali ATI predstavita nove serije grafičnih kartic, bi morali biti najpočasnejši modeli v novi seriji hitrejši od najhitrejših kartic prejšjne serije. V čem je drugače sploh poanta, da jim pravijo "novi modeli"? Nekatere starejše kartice so še vedno boljše od novih. To je že stara novica, a ZAKAJ je tako?

In zakaj nVidia in ATI počasi in vztrajno višata količino pomnilnika in se igračkata s "frekvencami jedra/pomnilnika"? Vse skupaj zveni, kot da se vrtita v krogu in ne vesta, kam naj gresta naprej. Zakaj sploh toliko prahu okoli navijanja? Vse, kar je potrebno, je, da razvijeta kartice, ki so dovolj zmogljive in dovolj poceni. Enostavno, pa še navijati ni treba.

nVidia in ATI imata tudi cele serije zelo poceni kartic. Kakšen nateg! Namesto da zapravljata čas z razvojem poceni kartic, bi lahko preprosto začela razvijati poceni in zmogljive kartice. Zakaj ne moreta preprosto razviti kartic srednjega razreda, ki bi bile uporabne tri leta? Po mojem gre samo za služenje, nič drugega.

Franci

Kaj?! Proizvajalci grafičnih kartic le-te prodajajo samo zato, da bi kaj zaslužili? To je sramotno! Ali je takšno početje sploh zakonito? Nekdo bi moral podjetji prisiliti, da ukineta celotno proizvodno linijo in jo zamenjata z eno samo kartico. Ta kartica bi morala biti zmogljivejša od vseh grafičnih kartic, ki trenutno obstajajo, a bi morala imeti samo 4KB pomnilnika. Frekvenca jedra bi morala biti zaklenjena na sto milijard teraherzov. Združljiva bi morala biti z vsemi obstoječimi osnovnimi ploščami in tudi tistimi, ki se bodo pojavile v naslednjih sto letih. Prav tako bi morala biti združljiva z DirectX vsaj do različice 50. Cena takšne kartice ne bi smela presegati cene štruce kruha. nVidia in ATI bi imela popolnoma identične kartice, ki bi



Od danes naprej bodo vse grafične kartice delale pri sto milijardah terahertzov.

"KAJ? PROIZVAJALCI GRAFIČNIH KARTIC LE-TE RAZVIJAJO SAMO ZATO, DA BI KAJ ZASLUŽILI? TO JE SRAMOTNO!"

Kako oprati računalnik, del deux

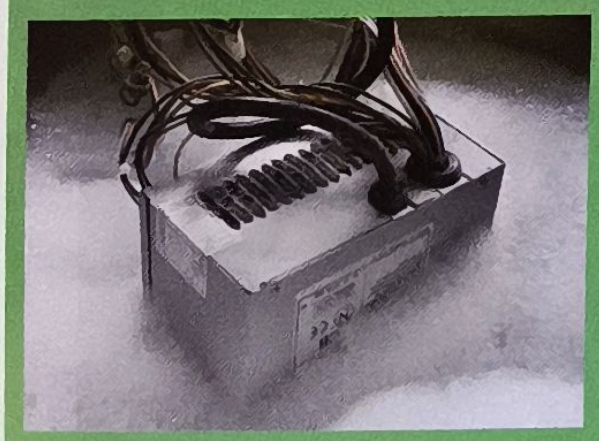
Zakaj bi kupovali nov PC? Raje očistite starega

1 Odklop

Prejšnji mesec smao vam pokazali, kako lahko operete tipkovnico v pomivalnem stroju. Ob tem smo začeli razmišljati, zakaj ne bi oprali kar celega računalnika. Tokrat bomo to naredili z napajalnikom. Začnite tako, da ga odklopite in odstranite iz ohišja.

2 Naboj

V teoriji kondenzatorji v napajalniku držijo določeno napetost še nekaj ur po izklopu, zato napajalnik pustite lepo odklopljen kak dan, preden nadaljujete z naslednjim korakom, da bodo obsedenci z varnostjo zadovoljni, če ne najdete drugega razloga.



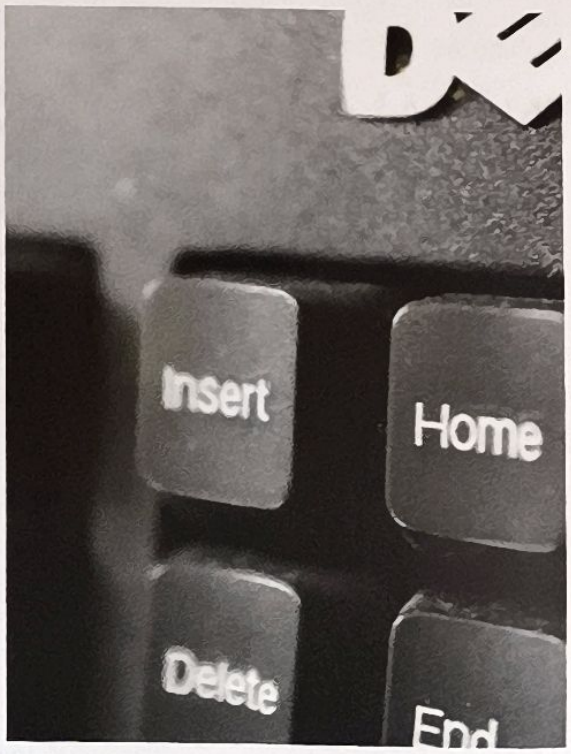
3 Pranje

V tem primeru je boljša posoda s toplo milnico. Še enostavneje je, če skozi rešetko spustite tekočo vodo, na bolj trdovratne madeže pa se lahko spravite s krtačko. Brez strahu lahko pustite, da se namaka kakšno uro ali dve.

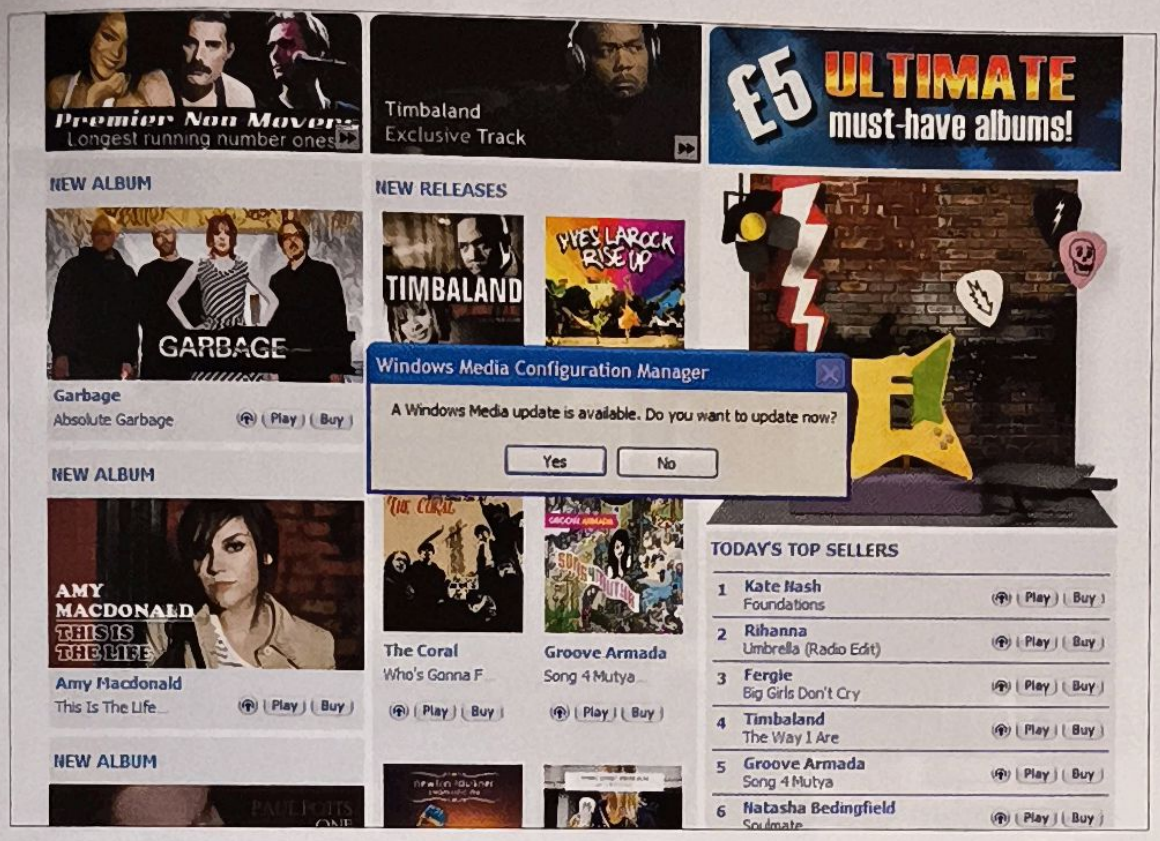
4 Spiranje in sušenje

Preden napajalnik odcedite, ga dobro sperite, nato pa ga pustite, da se posuši. To je najpomembnejši korak, saj mora biti napajalnik suh kot poper, preden ga ponovno priklopite. V suhem prostoru ga pustite vsaj en teden. Dva, če ste bolj nervozne sorte.

OPOZORILO Poglejte. Imamo vas radi. Ne bi radi, da umrete. Zato niti pomislite ne, da bi sledili temu vodiču. V teoriji sicer zveni v redu, in če ste ekscentrični genij, kot je Gregor, se mogoče zdi to celo smiselno. A ko pomislite na dejstvo, da se je Aljoša stresel ob sami pomisli, da bi opral svoj napajalnik, vam je verjetno jasno, da gre za opravilo, ki se ga ni dobro lotevati.



To je tipka Insert na tipkovnici. Poskusi jo pustiti pri miru. Priden fant.



se razlikovale samo po barvi, ves prihodek od prodanih nVidiinih kartic bi moral iti v raziskave raka, prihodek od prodanih ATI-jevih kartic pa naravovarstvenim organizacijam.
Si zdaj srečen?

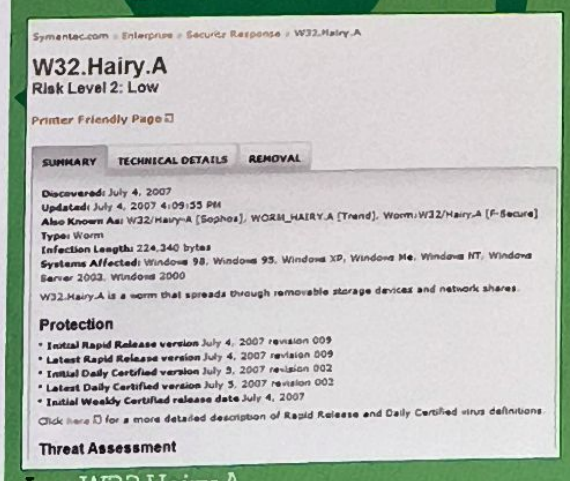
TIPKOVNICA

PBCAK

Včasih, ko kaj tipkam in želim v že napisan del besedila kaj pripisati, se mi naenkrat vklopi "prepisovalni način", kar sam od sebe. Zadeva je zelo nadležna, ker moram potem klikati na Orodja > Možnosti > Urejanje in ga izklopiti (saj vem, da ni težko, a mi vseeno vzame nekaj časa, kar je še posebej nadležno, če se mi mudi). Ali obstaja kak način, da onemogočim to nadležno nastavitev?
Amadej

Verjetno bo še najbolje, če nehaš pritiskati na tipko Ins med pisanjem. Mogoče bo še bolje, če jo kar izpuliš s tipkovnice.

Virus meseca
Winguardium Viriosa!



Ime W32.Hairy.A
Vzdevki W32/Hairy-A, WORM_HAIRY.A
Vrsta Črv
Okuži Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbruhov Samo dva prijavljena
Virulenca Nizka
Nevarnost Nizka
Prvič zaznan 4. 7. 2007

Simptomi

Ta črv na temo Harryja Potterja prikaže sporočilo "Harry Potter is dead", potem pa ustvari uporabniške račune Harry-Potter, Ron-Weasley in Hermione-Granger, vse z geslom "1254". Potem zbriše vsa načrtovana opravila in se zažene vsake pol ure od pol devete zjutraj do sedme zvečer. Od tega trenutka naprej se ob zagonu Windows prikaže sporočilo "the end is nearrepent from your evil ways O Ye folks lest you burn in hell...JK Rowling especially".

Preventiva

Hairy.A se širi tako, da se kopira na diske od D do J kot datoteka HarryPotter-TheDeathlyHallows.exe. Če so te črke pogonov namenjene omrežnim diskom, je potrebno zagnati izvršilno datoteko, da se črv namesti, a Hairy.A spremeni tudi datoteko autorun.inf. Če je okuženi disk izmenljiv, obstaja možnost, da se bo datoteka samodejno zagnala, ko ga ponovno priklopite.

Zdravilo

Če zbrišete vse datoteke črva in popravite spremenjene ključe v registru, ga je enostavno onemogočiti. Celoten seznam potrebnih sprememb boste našli na.
http://tinyurl.com/26zvmb

ANSMANN®
IŠČETE
MOČ?
ZA DIGITALNE NAPRAVE
ANSMANN DIGICHARGER PLUS - "EDEN ZA VSE"
polnilnik za NiCd/NiMH AAA,AA in LiION 3,6V in 7,2V

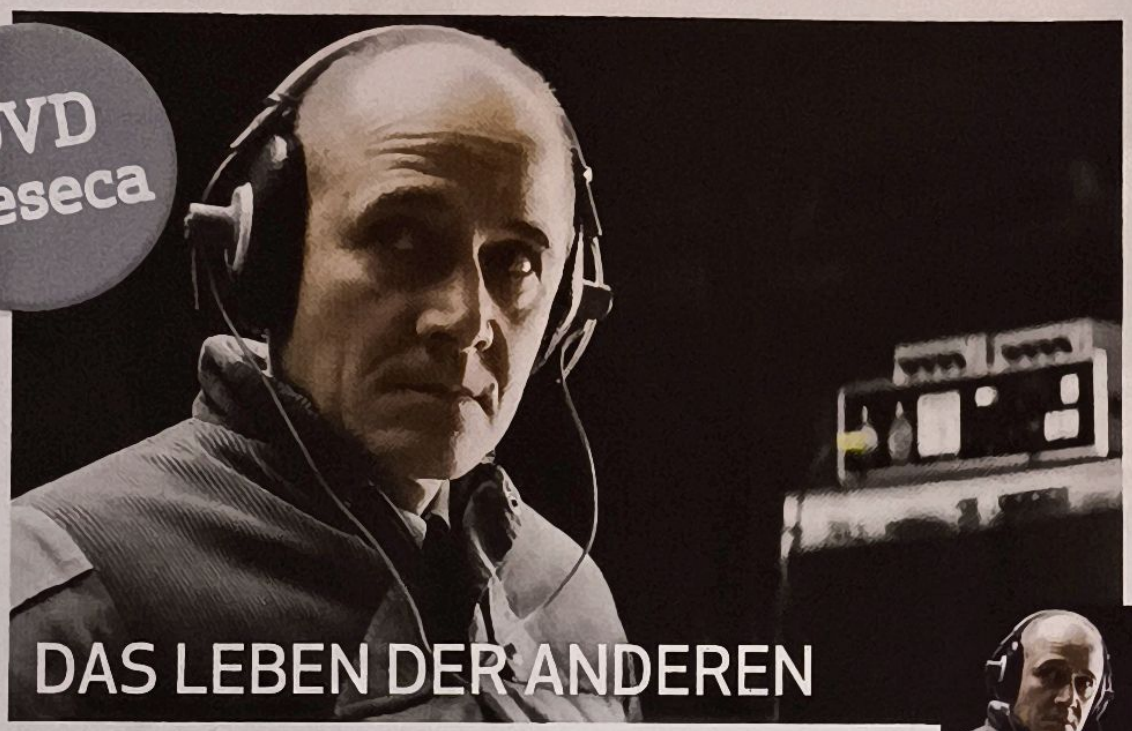
ANSMANN ALKALNE
standard in premium, velikosti LR1,AAA,AA,C,D,9V

ANSMANN TESTERJI BATERIJ IN AKUMULATORJEV

rttri
RT-TRI, d.o.o.
Borovec 31
1236 TRZIN, SLOVENIJA
T: (01) 53 04 000
F: (01) 53 04 010
info@rt-tri.si
WWW.RT-TRI.SI

DVDkotiček

DVD meseca



DAS LEBEN DER ANDEREN

J-Bics

V obetavnem in samozavestnem filmskem prvencu režiser Florian Henckel von Donnersmarck mojstrsko odgrne železno zaveso in ponudi redek in fascinanten vpogled v življenje onstran berlinskega zidu.

Gerd Wiesler (Ulrich Mühe) je agent tajne policije Stasi, lojalen in discipliniran služabnik države, ki mu življenje ne ponuja veliko zabave – z izjemo voajerizma, ki ga izživlja skozi prisluškovanja in vohunjenja za ljudmi, ki so označeni za sovražne elemente. Njegova nova tarča je slavni dramatik Georg Dreyman (Sebastian Koch), ki na prvi pogled deluje popolnoma "čisto", saj se drugim umetnikom ni nikoli pridružil v subverzivnih dejavnostih. Dreymanova moralna nevtralnost pa dobi hudi udarec s samomorom dobrega prijatelja, ki se je znašel na črni listi, zato se odloči, da bo napisal članek o visoki stopnji samomorov v NDR in ga pretihotapil iz države. Njegovo usodo pa drži v rokah Wiesler, ki se mora soočiti z berlinskimi zidovi lastnega moralnega kompasa...

Ocena

Film

Disk

SUNSHINE

20th Century Fox Home Entertainment

Režiser Danny Boyle je po zaslugi odličnega *Trainspotting* še pred nekaj leti veljal za rešitelja angleškega filma. Vendar se napovedi niso uresničile – po izjemno uspešnem začetku kariere je pričel nekonsistentno skakati od žanra do žanra, pri čemer se je prvotnemu uspehu še najbolj približal s *28 Days Later*.

Tokrat se je odločil za znanstveno fantastiko z elementi grozljivke in eksistencialne drame, ki se prične nadvse obetavno: v bližnji prihodnosti človeštvu zaradi ugašanja Sonca grozi večna zima. Edino upanje predstavlja pesimistično poimenovana vesoljska ladja Ikarus II s posadko osmih astronavtov, ki se odpravi na nevarno misijo – znova "zagnati" sončev reaktor z detonacijo jedrske bombe. Ob vstopu v "mrtvo cono", ki je izven dometa vsake komunikacije z Zemljo, pa prestrežejo signal svoje predhodnice, Ikarus I... Na tej točki drugače čisto solidni *Sunshine* brcne v temo z obupno nedosledno zadnjo tretjino, ki še najbolj spominja na *Event Horizon*.

Ocena

Film

Disk

PULSE

Paramount Home Entertainment

Če vam je življenje ljubo, ugasnite računalnik in izklopite mobilni telefon – v podpovprečni grozljivki *Pulse* igra tehnofobija namreč glavno vlogo. Josh (Jonathan Tucker) po nesreči sprosti skrivnostno silo iz onstranstva, ki je hitro odgovorna za epidemijo samomorov, njegovo dekle Mattie (Kristen Bell) pa mora s skupino drugih najstnikov (ste morda pričakovali kaj drugega?) aktivirati virus, ki bo zaprl prehod med svetom živih in neživih ter rešiti svet. Lahko zaustavijo zlo? Nam je sploh mar?

Kljub solidni igralski zasedbi in srhljivemu vzdušju je *Pulse* le cenen in kičast ponaredek neprimerno boljše japonske grozljivke *Kairo*, ki sicer ostaja zvest zanimivim idejam originalne različice, vendar jih prisili, da se popolnoma podredijo že stokrat prežvečeni paradigmi najstniških grozljivk. Rezultat je dolgčas z velikim D.

Ocena

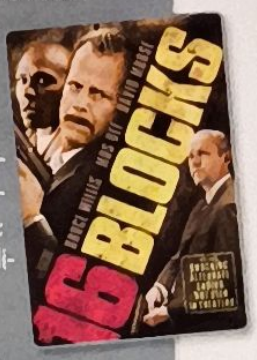
Film

Disk

VENUS

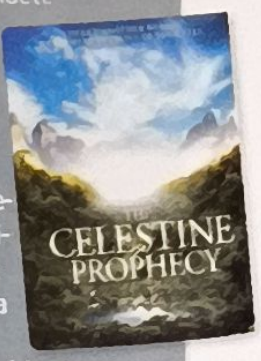
Maurice (Peter O'Toole) je ostareli dramski igralec, ki mu življenje postavi na glavo preračunljiva 20-letna Jessie (Jodie Whittaker), nečakinja njegovega prijatelja Iana (Leslie Phillips), ki je dekle povabil iz podeželja v London, da bi zanj skrbelo. Toda Jessie ni nikakršna prostovoljna medicinska sestra, kuharica in sobarica, temveč tipična uporniška najstnica, ki jo bolj kot ostareli stric in njegovi geriatrični prijatelji zanimajo divje zabave. Mauricea pa vulgarno dekle, ki bi lahko bila njegova vnukinja, popolnoma začara in med njima se splete nenavadna medgeneracijska ljubezenska romanca, ki se lahko po svoji intenzivnosti meri le s *Harold and Maude*. *Venus* je ganljiva in na trenutke komična študija starosti in osamljenosti, ki nesramežljivo raziskuje tabuizirane spolne frustracije starejše generacije in vam vmes vzame sapo z neverjetno igro Petra O'Toola.

16 BLOCKS



Ura je osem zjutraj in policaj Jack Mosley (Bruce Willis) potrebuje požirek pijače. Namesto pijače mu narednik naloži na videz lahko nalogo: v naslednjih dveh urah mora do sodišča pospremiti pomembno pričo, Eddieja Bunkerja (Mos Def). Eddiejeva nezmožnost, da bi za sekundo držal jezik za zobmi, začne Jacku takoj najedati, zato skoči v trgovino z alkoholnimi pijačami, medtem pa najeti morilci izkoristijo priložnost. Kar se je na začetku zdelo kot preprosta naloga, se za Jacka sprevrže v nevarno dirko s časom – med njim in sodiščem pa stojijo horde pokvarjenih policistov in njegov bivši partner Franka (David Morse), ki bodo storili vse, da bi Eddieja utišali, pa četudi to pomeni, da bo treba pospraviti še Jacka... *16 Blocks* je predvidljiv akcijski triler, ob katerem lahko tako kot policaji rečemo le: "Pomaknite se naprej. Tu ni kaj za videti."

THE CELESTINE'S PROPHECY



Nedvomno so med nami ljudje, ki bi knjižno uspešnico *Celestinska prerokba* označili za metaforo človeškega hrepenenja po metafizičnem smislu. Mi nismo med njimi; tako eni kot drugi pa se lahko strinjamo v tem, da je njena filmska predelava transcendentalno trapasti mišmaš, ki s filozofskimi nakladanji o skrivnostnih energijah in univerzalni zavesti žali inteligenco. Vsa našteta dejstva skuša neuspešno skriti zgodba o odpuščenem učitelju (Matthew Settle), ki se odpravi v Peru, kjer so arheologi odkrili skrivnostne rokopise, ki naj bi vsebovali mistična znanja in preroške napovedi. Da ne bo pomote – sporočilo filma smo vseeno dojeli: svoje življenje lahko oblikujemo tako, da se osredotočimo na tisto, kar si zares želimo. Zato smo zaprli oči in si predstavljali, da gledamo drug, boljši film.

PCFormat®

Naslednjič

Kvantni računalniki

Plus
Supertest tiskalnikov
Quake Wars
Primerjava hladilnikov
Filmi po igrah
Varnost socialnih omrežij

Naprodaj 2. novembra

Vsebina revije se lahko še spremeni.

Kolumna 6Pack Čukurja

Jaz sem za GSM...

Ja, ne bom rekel, da ne stopim rad pred kamero, ampak pred takšno malo, računalniško pa se mi res ne da. Že dolgo nazaj mi je moj prijatelj Luško povedal za Skype. "Stari zrihti si to, pa kamero, pa se zastonj meniš po telefonu!" Vse sem si naštimal, poklical pa še do danes nisem!

Še en podoben trik je UMTS. Ko sem sklenil naročniško razmerje, sem bil cel navdušen, da se lahko pogovarjam zastonj! Pa še gledam lahko klicatelja! Juhu! Dvakrat sem probal in konec.

Čar komunikacije je v tem, da lahko delam, kar mi paše, medtem ko se pogovarjam. Na primer, vozim, ležim, si vrtam po nosu... Brez kamere se lahko tudi zlažeš, kje si... ne da bi jaz to kdaj probal... V glavnem, glumiš lahko.

Ta kamerca, ki sem jo dobil tokrat na test je verjetno supergood, ampak js je sploh nisem vklopil. Enostavno te napravice v mojem življenju ne rabim. Razlog so verjetno tudi moji prijatelji, ki niso preveč mahnjeni na te zadeve. Hvala bogu!

V bistvu sem že večkrat razmišljal, kdo res uporablja takšne napravce vsak dan oziroma redno. Verjetno so to ljudje, ki imajo čas. Meni se nikakor ne bi dalo štimat kadra in upati da klicatelj sedi ob računalniku. Eh, pokličem na GSM, ziher ga ima pri sebi.

Edina kamerca, ki jo uporabljam v mojem digital življenju, je digitalni fotoaparat. Včasih posnamem in zmontiram kakšen filmček za domačo uporabo, ali pa za mojo spletno stran - www.6packcukur.si. He, he ...

Kakorkoli, kamera ima v mojem življenju velik pomen. Skozi kamero sem se prvič predstavu v videospotu *Šluk Šluk*. He, he, zadnjč sem si ga po dolgem času spet ogledal. Smešno, priznam! Se spomnim, da sem po snemanju pričakoval čisto drugačen spot, na koncu pa sem ugotovil, da takšne slike in kadrov kot P. Diddy, za 250 jurjev res ne moram imet. Takrat ne, danes pa! Veliko najuspešnejših spotov je posnetih z very low budgetom, *OK GO* na primer. Dečki so na fitnes mašinah naštudirali koreografijo, ki jo je občudoval cel svet!

Hmmm, mogoče pa se da kej naredit s to kamero...

Ajd

B.

Spletno kamero Philips SPC1300NC je posodilo podjetje PC H.AND (www.pchand.si).

Zavezani kvaliteti

Supports intel Core 2 Quad

intel X38 EXPRESS CHIPSET

Osnovna plošča GIGABYTE X38-DQ6/X38T-DQ6 Ultra Durable2

Nižja temperatura, daljša življenjska doba, ekstremne možnosti navijanja

Nova tehnologija podjetja

GIGABYTE

Nižji RDS(on) MOSFET

Feritno jedro Dušilka

Nižji ESR Suhi aluminijev kondenzator

6-QUAD

X38T-DQ6
X38-DQ6

FSB 1600 | DDR2 1066 | DDR3 1600 | 45nm Processors Optimized | PCIE 2.0

Avtera d.o.o.
Šmartinska 106, 1001 Ljubljana
tel: (01) 585 36 10
fax: (01) 540 01 26
splet: www.avtera.si

ELKOTex d.o.o.
Stegne 27, 1000 Ljubljana
tel: (01) 583 79 10
fax: (01) 519 23 98
e-mail: elkotex@elkotex.si
splet: http://www.elkotex.si

5 years warranty may vary on local distribution, please refer product manual for a statement of your limited warrany.

www.gigabyte.com.tw

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specification and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk. GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE™

www.alterna.si

acer

Notesnik AS7520G

Procesor 2.0GHz, TL-60, Turion-64 X2, pomnilnik 2x1GB, 667MHz, DDR2 trdi disk 160GB, zapisovalnik DVD±RW DL zap., čit. kart., grafična kartica 128 Mb NVIDIA® GeForce™ 7000M TurboCache™ LCD zaslon 1440x900, 17", baterija 6 celična, BT, DVI, FW, GigaLAN, TV tuner, USB 2.0, WLAN 802.11g, WebCam. Windows Vista Home Premium, garancija 1 leto pravna os.,

899,00€

Notesnik AS7520

Procesor 2.0GHz, TL-60, Turion-64 X2, pomnilnik 2x1GB, 667MHz, DDR2 trdi disk 320GB, zapisovalnik DVD±RW DL zap., čit.kart., grafika 256 Mb GeForce™ 8400M GS LCD zaslon 1440x900, 17", baterija 6 celična, BT, DVI, FW, GigaLAN, TV tuner, USB 2.0, WLAN 802.11g, WebCam. Windows Vista Home Premium, garancija 1 leto pravna os., 2 leti fizična os.

1149,00€

Notesnik AS5920G

Procesor Intel® Core™ 2 Duo processor T7300, 2.0Ghz, pomnilnik 2048 Mb, trdi disk 160 Gb, grafična kartica 512Mb NVIDIA® GeForce™ 8600M GT TurboCache™, FW, GigaLAN, HDMI OUT, IrDA, USB 2.0, WebCam, Wlan54Mb, baterija 8 celična, Vista Home Premium, garancija 2 leti, teža : 3 kg, 56k modem, VGA, mikrofon, spdif out

1199,00€

acer

Core™ 2 Duo 2.0Ghz

512Mb GeForce 8600 GT

160 GB hdd

2 GB RAM

Windows Vista

intel Core 2 Duo inside

NVIDIA GeForce

acer Notesnik AS5315

Graphic accelelator X 3100 128Mb

Intel M 530 - 1,73GHz

160 GB hdd

2 GB RAM

6 cell baterija

589,00€

BELKIN.

59,00€

Vse izdelke, ki za svoje delovanje potrebujejo 220V, uporabljam med potjo.

www.alterna.si

COMSHOP

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA